
ENTER THE MATRIX
HACKEANDO EL JUEGO
CLUB PLAYSTATION
club play
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
Todo sobre el juego de cartas
Shaman King
Modos y personajes ocultos
SILENT HILL 3
Estrategia Exclusiva
FINAL FANTASY VIII
Estrategia 2da parte
LARA CROFT TOMB RAIDER
the angel of darkness
Selección de niveles
Año 1 #12
MAYDAY COMICS
Argentina $ 4,50
México $20.-
GRAN TURISMO 4/TWISTED METAL SMALL BRAWL/HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP
THE RETURN OF THE KING/TWISTED METAL SMALL BRAWL/007 RACING/DEF JAM VENDETTA

Shaman King

¿Quieres trucos? ¡Shaman King!

Pocas veces en la historia, los videojuegos basados en anime han tenido tanto suceso y aceptación como hoy en día. Al éxito del renacido Yu-Gi-Oh! ahora se suma el más reciente Shaman King. Y, como no podía ser de otra manera, en la Club Play tenemos todos los trucos que necesitabas...

Modo de entrenamiento de Anna: Para habilitar este modo, seleccioná el modo Story y completá exitosamente todo el entrenamiento de Anna.
Modo Muerte Súbita: Para habilitar este modo, completá exitosamente el modo Story en el nivel de dificultad normal o mayor.
Personajes bonus: Completá exitosamente el modo Story en el nivel de dificultad normal o mayor usando a varios personajes. De esta manera, vas a poder habilitar a Over Soul 1 Yoh, Over Soul 2 Yoh, Silva, Horo Horo, Faulst y Maruko entre otros.
Jugar como Anna: En el modo de entrenamiento de Anna, tenés que conseguir el puntaje más alto en cada uno de los mini-juegos.
Jugar como Choco Love: Primero, tenés que derrotar a Choco Love en el modo Story. Luego, tenés que completar este modo Story exitosamente.
Jugar como Faust VIII: Primero, tenés que derrotar a Faust VIII en el modo Story. Luego, tenés que completar este modo Story exitosamente.
Jugar como Horo Horo: Primero, tenés que derrotar a Horo Horo en el modo Story. Luego, tenés que completar este modo Story exitosamente.
Jugar como Iron Maiden Jeanne: Para habilitar a este personaje, primero tenés que habilitar a todos los otros personajes y luego completar el modo Shaman Fight usando a Maruko en el nivel de dificultad normal o mayor.
Jugar como Maruko: Primero, tenés que derrotar a Maruko en el modo Story. Luego, tenés que completar este modo Story exitosamente.
Jugar como Manta: Tenés que completar el modo Muerte Súbita (Sudden Death) usando a Anna en el nivel de dificultad normal o mayor.
Jugar como Reserg: Primero, tenés que derrotar a Reserg en el modo Story. Luego, tenés que completar este modo Story exitosamente.
Jugar como Silver: Primero, tenés que derrotar a Silver en el modo Story. Luego, tenés que completar este modo Story exitosamente.
Jugar como Tamao: Completá el modo Shaman Fight usando a Over Soul 1 Yoh en la dificultad normal o mayor.
Jugar como Yoh 2: Completá exitosamente el modo Story.
Jugar como Yoh 3: Completá exitosamente el modo Story y luego completá el entrenamiento de la cueva.
Jugar como Youmei: Completá el modo Muerte Súbita (Sudden Death) usando a Original Yoh en la dificultad normal o mayor.





EL AMO DE LAS CARTAS

Dragones, hechiceros, magia, trampas, monstruos... ¿enemigos a vencer? No: cartas. Y todas ellas tienen sus propios poderes y habilidades. Más de setecientas cartas para formar un mazo de sólo cuarenta. ¿Podés hallar las mejores y más poderosas? ¿Podés convertirte en el verdadero amo de las cartas?

Por ADRIAN CARRION

Con el suceso que el anime está teniendo en la tele, hoy todo el mundo anda con Yu-Gi-Oh!... Qué bueno está Yu-Gi-Oh!, ¿Viste Yu-Gi-Oh!?, Yu-Gi-Oh! esto, Yu-Gi-Oh! aquello... Pero la verdad es que muy pocos saben que Yu-Gi-Oh! no es un producto reciente. Todo lo contrario. Konami, la superempresa japonesa responsable de varios de los mejores videojuegos de la historia, lanzó este *Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories* allá por 1996, un año en que la PlayStation era nuevita, nuevita y en que los gráficos hechos con cuatro píxeles de morondanga parecían una gloria. Sin embargo Konami se las ingenió por aquel entonces para mandarse un juego de aquellos. Yu-Gi-Oh! no es un desafío para cualquiera. Se trata de un juego que se basa, a su vez, en otro juego (una onda el Triple Triad y el Tetra Master de los Final Fantasy VIII y IX respectivamente). Acá la consigna es convertirse en el capo absoluto de las cartas... y hay más de setecientas cartas diferentes en el juego.
En esta estrategia te vamos a dar un pantallazo general para que puedas meterte de lleno a jugar a las cartas y los pasos a seguir para vencer a los cuarenta oponentes que te separan de la victoria final.

CONTROLES

Adjuntar.
Derecha.
Izquierda.
Quitar.
Terminar el turno.
Ver detalles de las cartas.
Cancelar.
Poner en juego la carta seleccionada / Ingresar a la batalla (podés ver el monstruo en 3D).
Cambiar a defensa o ataque.
Ver campo de juego.
Dar vuelta la carta boca arriba o abajo.
Cambiar a defensa o ataque.
Ver campo de juego.

LIFE POINTS (PUNTOS DE VIDA)

Cada jugador comienza con 8000LP. Para ganar un duelo, tenés que hacer que los LP de tu oponente lleguen a cero. Hay tres maneras de conseguir esto:
a) Destruir al monstruo de tu oponente cuando se encuentra en modo de ataque.
b) Atacar el campo de juego (Field) de tu adversario (éste no debe tener ningún monstruo en él).
c) Tener un nivel de defensa más alto que el nivel de ataque de tu oponente.
En realidad, hay una manera más de vencer: existen ciertas cartas mágicas capaces de vaciar los LP del rival.

Continúa en la página siguiente

Modos de ataque y defensa

Para destruir a un monstruo en modo de ataque, tu carta debe tener un nivel de ataque superior al de tu oponente. Cuando un monstruo que se encuentra en modo de ataque es destruido, la diferencia entre los dos niveles de ataque se le sustrae a los LP del perdió la carta. Si ambos niveles de ataque son iguales, las dos cartas son destruidas y ninguno de los dos jugadores recibe daño.
Si la carta se encuentra en modo de defensa al momento en que la destruís, tampoco hay daño alguno. Lo mismo sucede cuando un monstruo usá el modo de ataque contra un monstruo que está en modo de defensa: tu nivel de ataque debe ser mayor al nivel de defensa del rival. Si su nivel de defensa es mayor, vas a receibir daño en tus LP.

Boca arriba o boca abajo

Cuando levantás una carta, tenés la opción de ponerla boca arriba o boca abajo. Si la ponés hacia abajo, tu oponente no va a poder verla y no va a saber qué hacer. Es recomendable que sólo pongas cartas boca arriba cuando éstas sean realmente poderosas. Si atacás usando una carta que está boca abajo, ésta se dará vuelta. Podés tratar de engañar a tu rival poniendo una carta muy fuerte boca abajo para que él la ataque y se dañe a sí mismo.

Fusión

Fusión significa que podés combinar dos monstruos para obtener un monstruo más fuerte, pero tené en cuenta que sólo algunos monstruos pueden fusionarse. Hay muchas y distintas posibilidades de fusión, por lo que es buena idea que pruebes varias veces con distintas cartas para ver los resultados.
Por lo pronto, acá te doy una puntita de como fusionar, esta es una base (con algunos personajes en especial, no funciona, pero el porcentaje de que si, es alto):

Zombie con Pyro	Beast con Electric	Dragon con Plant
Zombie con Rock	Beast con Fairy	Warrior con Machine
Zombie con Fish	Dragon con Rock	Warrior con Plant
Zombie con Plant	Dragon con Zombie	Warrior con Beast
Zombie con Spellcaster	Dragon con Warrior	Warrior con Fairy
Beast con Plant	Dragon con Aqua	Warrior con Zombie
Beast con Pyro	Dragon con Electric	Fairy con Rock

Trampas y cartas mágicas

Existen ciertas cartas mágicas que pueden cambiar el campo de juego y aumentar el poder de aquellos monstruos que tengan el mismo elemento que ellas. Otras cartas mágicas pueden ser equipadas sobre un monstruo para que éste aumente su poder.
Las cartas de trampas son cartas que siempre debés poner boca abajo para que funcionen. Cuando tu oponente se equivoque en algo, la carta se va a activar automáticamente.

Carta rituales

Estas cartas te sirven para sacrificar a tres monstruos y obtener un super-monstruo. Para poder usar una carta ritual, primero debés saber qué cartas necesitás sacrificar.
Por ejemplo, para obtener al Blue Eyes Ultimate Dragon, primero necesitás tres Blue Eyes White Dragons en el campo de juego para luego usar la carta ritual e invocar así al Blue Eyes Ultimate Dragon.

Estrellas Guardianas

Cada monstruo tiene dos diferentes Estrellas Guardianas (Guardian Stars). Se trata de algo así como el viejo Piedra, Papel o Tijera. Por ejemplo, si elegís Sol y tu rival tiene Luna, tu monstruo automáticamente va a aumentar su poder. Esta es la lista de todas las Guardian Stars...

Sun mata a Moon	*Uranus mata a Pluto*
Moon mata a Venus	*Pluto mata a Neptune*
Venus mata a Mercury	*Neptune mata a Mars*
Mercury mata a Sun	*Mars mata a Jupiter*
Saturn mata a Uranus	*Jupiter mata a Saturn*

Tipo

Todos los monstruos pertenecen a cierto tipo de elemento. Estos elementos son los que te permiten aumentar el poder de la carta. En

Continúa en la página siguiente



esta lista vas a poder ver los cinco tipos y qué elementos sirven para aumentar su poder...

Dragon mata a Mountain	*Dark mata a Yami*	*Water mata a Umi*
Pryro mata a Variable	*Earth mata a Variable*	

Clases de monstruos

Así como debés saber los tipos de monstruos que hay, también es necesario que sepas qué clase de monstruos tenés. Esto es necesario para que puedas aumentar sus poderes de manera eficiente. Las clases de monstruos son veinte y esta es la lista...

Winged Beast (bestia alada)
Spellcaster (lanza-hechizos)
Fish (pez)
Thunder (trueno)
Zombie (zombie)
Machine (máquina)
Rock (roca)
Beast Warrior (bestia guerrera)
Insect (insecto)
Fairy (hada)
Sea Serpent (serpiente de mar)
Beast (bestia)
Reptile (reptil)
Fiend (engendro)
Plant (planta)
Dinosaur (dinosaurio)
Pyro (fuego)
Warrior (guerrero)
Aqua (agua)
Dragon (dragón)

Cómo armar un mazo

Un mazo puede tener hasta cuarenta cartas y puede contener cartas de monstruos, trampas o magias. Para obtener un muy buen mazo, lo mejor es que conozcas bien las distintas maneras de fusionar tus cartas. También tenés que tener por lo menos cinco cartas mágicas para poder aumentar el poder de tus monstruos, y cinco cartas de trampas para poder eliminar más fácilmente a un monstruo poderoso. Una vez que comiences a conseguir monstruos realmente fuertes, podés ir deshaciéndote de las cartas más débiles de tu mazo.

Duelos Nivel 1 (Simples)

Duelo #1

Simon Muran (opcional).
Ataque Promedio de Monstruo: 200-500.
Este no es otro que tu maestro y va a enseñarte a luchar en los duelos. No es muy difícil, así que no vas a tener problemas en vencerlo. Igual, antes de derrotarlo, tratá de fusionar algunos monstruos. Si tenés problemas (lo cual no debería pasar, ya que él siempre pone a sus monstruos en modo de defensa), probá de enfrentar a Duel Master K en el modo Free Duel.

Duelo #2

Teana (opcional).
Ataque Promedio de Monstruo: 300-500.
Teana es un poco más dura que Simon Muran, pero tampoco debería representar un problema. Todo lo que hace es poner a sus monstruos en modo de defensa. Aprendete bien las fusiones posibles mientras luchás contra ella porque los duelos que siguen ya son algo más complicados. Intentá también luchar mucho contra ella en el modo Free Duel para conseguir algunas buenas cartas.

Duelo #3

Jono
Ataque Promedio de Monstruo: 200-1600.
Este pibe suele fusionar cartas de vez en cuando, aunque no muy seguido. Lo mejor es eliminarlo antes de que comience a usar las fusiones. También es buena idea luchar varias veces contra él, ya que tiene la carta Time Wizard, la cual puede transformar a cualquier dragón en un Thousand Dragon (2400/1800).



Continúa en la página siguiente

Duelo #4

Habitante #1 (opcional).
Ataque Promedio de Monstruo: 500-900.
Con este chabón, los duelos se vuelven un poquito más difíciles. Si no tenés cuidado, podés perder este duelo. Si seguiste nuestros consejos y te aprendiste bien las fusiones que podés hacer con tus cartas, no deberías tener mayor problema.



Duelo #5

Habitante #2 (opcional).
Ataque Promedio de Monstruo: 700-1800.
Es recomendable que luches varias veces con Jono hasta conseguir la carta Time Wizard antes de enfrentarte a este chabón, ya que suele fusionar a Pumpkin King of Ghosts (1800/2000) y, en ocasiones, usa al Dragon Zombie (1600/0). De más está decir que tenés que tener cuidado. Si no lo podés vencer, no te preocupes porque es un rival opcional.



Duelo #6

Habitante #3
Ataque Promedio de Monstruo: 800-1800.
No es tan difícil como el Habitante #2, pero igualmente tiene algunas buenas cartas bajo la manga. Si tenés la Time Wizard, fusionala con cualquier dragón para obtener el Thousand Dragon, con el cual esta batalla es una papa.



Duelo #7

Seto
Ataque Promedio de Monstruo: 800-2300.
Seto puede ser un rival muy duro. Si bien aparenta no tener buenas cartas, es capaz de realizar fusiones que te van a dejar culo pa' arriba. Igual, si tenés por lo menos dos Time Wizards, y obtenés así dos Thousand Dragons, entonces no vas a tener tantos inconvenientes. De todas formas, lo preocupante acá es las cartas que él puede fusionar. Es capaz de obtener un Ushi Uni (2150/1950). Jodido, ¿no? Y eso que ésta no es su carta más poderosa... también puede fusionar a Gaia the Fierce Knight (2300/2100). De todas formas, con tu Thousand Dragon debería ser suficiente para vencerlo.



Duelo #8

Heinshi
Ataque Promedio de Monstruo: 2600-3500.
Tiene... ¡3500! La verdad, no hay manera de que puedas ganarle a Heinshi, así que lo mejor es dejarse perder. Igual, cuando tengas cartas más poderosas, podés enfrentarlo nuevamente en Free Duel.

Listo, acabás de pasar al nivel 2. De todas formas, antes de seguir, fijate si, en Free Duel, podés fusionar a Twin Headed Thunder Dragon (2800/1800).

Duelos nivel 2 (Normales)



Duelo #9

Rex Raptor
Ataque Promedio de Monstruo: 1000-1800.
Este pibe no es difícil si lograste fusinar a Twin Headed Thunder Dragon. Al vencerlo, podés recibir cartas muy fuertes, como D. Dragon Jungle King y Crawling Dragon (si fusionás a este último con cualquier onstruos eléctrico, podés obtener a Twin Headed Thunder Dragon).

Duelo #10

Weevil Underwood
Ataque Promedio de Monstruo: 1200-2600.
Weevil es capaz de usar a Kwarga Hercules y, en ocasiones, a Great

Continúa en la página siguiente

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Moth, así que tené cuidado. De todas formas, usando Twin Headed no vas a tener gran problema para vencer. Probá de enfrentarte a Weevil en Free Duel para obtener varias buenas cartas de insectos.



Duelo #11

Mai Valentine
Ataque Promedio de Monstruo: 1500-2000.
Mai tiene varias cartas de las cuales preocupares: Aqua Dragon (2250/1900), Harpies
Pet Dragon (2000/2500) (sólo en raras ocasiones), Battle Ox (1700/1000), The Bistro
Butcher (1800/1000) y el resto de sus cartas son mayores a 1500. De todas formas, Twin Headed Thunder Dragon sigue siendo tu mejor arma. Luego de vencer a Mai, volvé a Free Duel y enfrentá a Rex Raptor, ya que vas a necesitar varios Twin Headed.



Duelo #12

Bandit Keith
Ataque Promedio de Monstruo: 1600-2400.
Si podés fusionar un par de Twin Headed, joya. Si no, entonces enfrentalo en Free Duel, porque Keith es sumamente poderoso: fusiona cartas como Flame Cerebus (2100/1800) y The Bistro Butcher (1800/1000).



Duelo #13

Shadi
Ataque Promedio de Monstruo: 1000-2000.
De lo único que te tenés que preocupar acá, es de las cartas mágicas que Shadi posee. Tiene una en particular, llamada Spell Binding Circle, capaz de disminuir el ataque de cualquier monstruo en 500 puntos. Pero, aparte de esto, Shadi no debería generarte mayores problemas. Es recomendable que luches contra él más de una vez para conseguir nuevas cartas mágicas.



Duelo #14

Yami Bakura
Ataque Promedio de Monstruo: 1000-2000.
Al igual que Shadi, usa la Spell Binding Circle, aunque también echa mano a la Labyrinth Wall (0/3000) y a la Millennium Shield (0/3000), por lo que es recomendable que tengas una Dark Hole o una Raigeki en tu mazo. Aparte de esto, no es la gran cosa.

Duelo #15

Pegasus
Ataque Promedio de Monstruo: 1800-3500.
Este rival es realmente duro. Tiene una carta sumamente poderosa llamada Meteor Black Dragon (3500/2100), aunque, por suerte, la usa con poca frecuencia. También posee algunas cartas de trampas, como la Raigeki (destruye a todos los monstruos) y la Dragon Capture Jar (captura a todos los dragones que estén en el campo de juego). Una sugerencia: andá a Free Duel y retalo a combate varias veces para conseguir buenas cartas antes de enfrentarlo de manera definitiva. La táctica contra Pegasus es tratar de eliminarlo lo más rápico que puedas, para no dejarlo usar sus cartas clave. Una vez que lo derrotes, enfrentalo nuevamente para tratar de conseguir la Dragon Capture Jar que te puede ser de gran utilidad en adelante.



Duelo #16

Isis
Ataque Promedio de Monstruo: 1800-3200 (con Umi).
Al igual que Shadi y Yami Bakura, Isis usa muchas cartas mágicas para ganar. Tené un especial cuidado con Sword of Revealing Light (la cual pone boca arriba todas las cartas que tengas boca abajo y te impide atacar por tres turnos) y con el hechizo que disminuye tu nivel de defensa en 500 puntos. Cuando Isis use su Umi, cambiá rápido el campo de juego a cualquier otra cosa, o

Continúa en la página siguiente

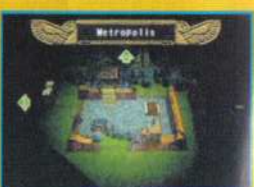
ahora te sirven a la perfección para luchar con él. Cambiá el campo de juego para que no pueda aumentar el poder de sus monstruos y estate atento a su Umi.



Duelo #29

Low Mountain Mage

Ataque Promedio de Monstruo: 1800-3300 (con Mountain).
Igual que contra los Ocean Mages. Cuando cambie el campo de juego a Mountain, tu Twin Headed Thunder Dragon también aumentará su poder.



Duelo #30

High Mountain Mage Atenza

Ataque Promedio de Monstruo: 2000-3700 (con Mountain).
Este Mage puede resultare sumamente complicado porque puede aumentar el poder de su Black Skull Dragon a 3700. Si tenés el Meteor Black Dragon (el cual deberías tener), ponelo en Sun para que destruya al Black Skull. Igual, estate atento porque el resto de sus monstruos rondan los 2800 puntos. Cuando consigas vencerlo, enfrentalo nuevamente para intentar obtener la Harpies Feather Duster.



Duelo #31

Low Forest Mage

Ataque Promedio de Monstruo: 2000-3100 (con Forest).
De lo único que te tenés que preocupar acá es de su Great Moth aumentada a 3100 (con el campo de juego en Forest). Después, es bastante simplote.



Duelo #32

High Forest Mage Anubisius

Ataque Promedio de Monstruo: 200-4000 (con Forest).
Este Mage te puede derrotar con suma facilidad si lo dejás aumentar el poder de sus monstruos. Cuando aumente a su Perfectly Ultimate Great Moth a 4000, vos cambiá rápido el campo de juego. Lo mejor es tratar de vencerlo lo más rápido que puedas. Cuidate de la Great Moth (2600/2500) y de la ya mencionada Perfectly Ultimate Great Moth (3500/3000).

Attentti: la cosa se va a poner realmente fulera de acá en más. No sigas a menos que tengas muchas cartas de trampas, muchos Power-Ups y por lo menos dos Meteor Black Dragons. Creeme: los oponentes que se vienen usan cartas de hasta 4500 puntos.

Duelos nivel 4 (campeones)

Duelo #33

Labyrinth Mage

Ataque Promedio de Monstruo: 2400-3750 aproximadamente.
La única manera de vencer a los tres Gate Guardians (3750/3400) que tiene este Mage es poner a tu Meteor Black Dragon en Sun, ya que Sun derrota a Moon. Por lo demás, las cartas de este Mage rondan los 2400 puntos.

En caso de que no puedas encontrar la salida del laberinto, ésta es derecha, derecha, izquierda, derecha.

Duelo #34

Seto

Ataque Promedio de Monstruo: 2000-3750 aproximadamente.
Seto, una vez más. Lo primero que tenés que hacer es tener algunas cartas de trampas listas. Luego, poné a tu Meteor Black Dragon en Sun para derrotar a su Gate Guardian.



Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories



Duelo #35

Neku

Ataque Promedio de Monstruo: 2000-3100.
Dado que el campo de juego está en Dark, su Zoa va a aumentar de poder a 3100, así que tené cuidado. Nuevamente, tu mejor arma es tu Meteor Black Dragon.



Duelo #36

Sebek

Ataque Promedio de Monstruo: 2000-3100.
Lo mismo que con Neku, sólo que ahora vas a tener que cuidarte de su Metalzoa (3000/?) y su Zoa aumentado (3100/?). Igual, si tenés el Meteor Black Dragon, no debería ser un desafío en serio para vos.



Duelo #37

Heinshi

Ataque Promedio de Monstruo: 2600-3750.
Ah... ahora sí... Heinshi está de regreso y es tu oportunidad de desmotrarle quién manda. De todas formas, Heinshi es ahora un tanto más peligroso que antes: tiene tres Gate Guardians (3750/3400), tres Perfectly Ultimate Great Moths (3500/3400), tres Meteor Black Dragons (3500/2000) y un Shadow Spell. La idea acá es machacarlo antes de que pueda poner en juego sus mejores cartas.



Duelo #38

Seto

Ataque Promedio de Monstruo: 2600-4500.
Qué lo tiró... y un que pensaba que Heinshi era complicado. Linda sorpresa: Set tiene la carta más poderosa del juego en su mazo, el Blue Eyes Ultimate Dragon (4500/3800). Para vencer a Seto, vas a necesitar grandes dosis de habilidad y suerte. Echá mano a la Dragon Capture Jar cuando puedas y estate atento a sus otras cartas: tres Gate Guardians (3750/3400), tres Perfectly Ultimate Great Moths (3500/3400), tres Meteor Black Dragons (3500/2000) y un Blue Eyes White Dragon (3000/2500). Te va a llevar un tiempo poder derrotarlo, pero eventualmente, si tenés suerte, vas a poder obtener el Blue Eyes White Dragon.

Duelo #39

Dark Knight

Ataque Promedio de Monstruo: 2600-4500.
Este quía también tiene el Ultimate Dragon, pero también posee un buen arsenal de cartas mágicas y de trampas. Para vencerlo, vas a tener que poner en juego todo lo que aprendiste hasta ahora (si llegaste hasta acá, es porque sabés jugar, no porquetuviste suerte: así que dale con confianza). Cuando consigas vencerlo, te va a dar muy buenas cartas.

Duelo #40

NiteMare

Ataque Promedio de Monstruo: 2600-4500.
Nitemare es exactamente igual a Dark Knight y, por lógica, la estra6tegia es la misma. NItemare también tiene el Ultimate Dragon pero, si vos conseguiste obtenerlo de tus dos previos rivales, corrés con ventaja. No te olvides que Nitemare también posee muchas cartas mágicas y de trampas, como Dark Knight en su momento. Poné en juego lo mejor que tengas y hacé uso de toda tu habilidad y de todo lo que aprendiste hasta ahora. Si venciste akl Dark Knight, tenés que poder ganarle a Nitemare.

Felicitaciones: acabás de llegar al final del *Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories* con todo lo que eso significa. Te convertiste en un verdadero maestro de las cartas y ya podés darte el lujo de decir que muy pocos en el mundo son mejores que vos. Disfrutá de tu nuevo título y nos vemos en la próxima estrategia.




EL MAS AMPLIO SURTIDO DE VIDEO JUEGOS Y LOS MEJORES PRECIOS
LA MEJOR ATENCION Y EL MEJOR SERVICIO AL CLIENTE
COMPRE CON CONFIANZA:
NOSOTROS NO COMPRAMOS NI VENDEMOS
MERCADERIA USADA
POWER GAME®
REPUESTOS PARA TODAS LAS CONSOLAS!
WWW.POWERARGENTINA.COM
EL MAS AMPLIO SURTIDO EN ACCESORIOS Y LOS MEJORES PRECIOS
IMPORTADOR DIRECTO
TEL / FAX: 011-4867-4277
SERVICIO GRATUITO DE ENTREGA A DOMICILIO
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.

ENTER THE MATRIX

La madre que te hackeó

El universo de Matrix está regido por las máquinas. Crueles, insensibles y frías, no dudan un segundo en acabarte si detectan alguna amenaza por parte tuya. Es por eso que el arma más poderosa que tenés es la habilidad de introducirte en ellas y cambiar su sistema. O sea, convertirte en un hacker vengador...

Uno de los elementos más originales que este juego presenta (y, paradójicamente, uno de los más molestos) es la forma de ingresar los trucos. Dado que el mundo de Matrix se desarrolla dentro de computadoras, a los creadores no se les ocurrió mejor idea que obligar al jugador a convertirse en un verdadero hacker e introducirse en el corazón de una computadora para poder acceder a diferentes tipos de información y datos, entre ellos, los trucos. Lo dicho: muy original... pero también bastante rompebolas. Igual, acá te damos los pasos que tenés que seguir para poder convertirte en un super hacker y todas las explicaciones pertinentes...

Primero, entrá a la sección Hacking del juego y seleccioná el archivo que querés ha- ckear. Tené en cuenta que, luego de usar un archivo .EXE (archivo ejecutable), éste va a estar sobre el lado izquierdo del teclado. Podés usar estos archivos ejecutables simplemente haciendo click sobre ellos.

Presioná cualquier tecla para continuar...

Podés escribir cualquiera de los siguiente tres comandos:
'HELP DIR' -> DIR A: -> A:\SYSTEM
'HELP DIR' -> DIR A: -> A:\TOOLS
'HELP DIR' -> DIR A: -> A:\TEXT
Ahora, vamos a verlos en orden...

A:\SYSTEM
1) REBOOT.EXE (resetea el sistema, borra todos los comandos que han sido usados, borra todos los trucos que fueron ingresados (Adrián: esto último estaba con signos de pregunta).
2) HELP.EXE (te muestra una lista con las descripciones de los archivos; por ejemplo, HELP DIR).
3) CLS.EXE (limpia la pantalla).
4) LOGIN.EXE (se usa para entrar al Drive B:\).
5) DIR.EXE (muestra una lista con todo lo que hay en un directorio; por ejemplo, DIR A:).
6) EXIT.EXE (te permite abandonar el hacking).
7) READ.EXE (te permite leer un archivo .TXT; por ejemplo, READ A:\TEXT\NOTE2.TXT).
8) ECHO.EXE (imprime una línea; por ejemplo, ECHO ABC va a imprimir ABC y también ECHO ON/OFF).

A:\TOOLS
1) VIBRATION.EXE (test de vibración que puede variar en valores de 1 a 100; por ejemplo, VIBRATION 95).
2) BEEP.EXE (test de beeps, que puede variar en valores de 1 a 8; por ejemplo, BEEP 5).
3) CHEAT.EXE (te permite ingresar trucos; por ejemplo, CHEAT 13D2C77F).

Nota: Todos los archivos .EXE en A:\ pueden ser usados desde el principio sin la necesidad de ser habilitados.

A:\TEXT
1) NOTE2.TXT (password para B:\TOOLS\VIRTUAL.EXE).
2) MANUAL1.TXT (información sobre la OHS-T1 Personal Computer... o sea, basura).
3) MANUAL2.TXT (más información sobre la seguridad de la computadora... o sea, más basura).
4) PASSWORD.TXT

A partir de este punto, la gran mayoría de las cosas necesitan ser habilitadas en orden. Además, las imágenes y los archivos de película sólo pueden ser vistos luego de abrir B:\TOOLS.

Escribí LOGIN para ejecutar el archivo LOGIN.EXE
Ingresá la password GUEST (también podés ingresar la password FREEMIND para escuchar un mensaje de Morpheus).
Ahora tenés acceso al Drive B:\

DIR B: -> B:\ID
B:\GUNS
B:\FMV
B:\MAPS
B:\CARS
B:\TOOLS

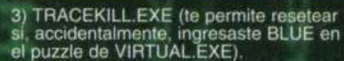
Tené en cuenta que las imágenes y las películas se van a habilitar a medida que avanzás en el juego.

B:\ID (te dá una lista de imágenes que podés ver usando VIEW.EXE).
B:\GUNS (lo mismo que arriba).
B:\FMV (te da una lista de archivos .FMV que podés ver usando PLAY.EXE).
B:\MAPS (te da una lista de mapas).
B:\CARS (te da una lista de autos).

Para B:\TOOLS necesitás un código de acceso binario de cinco dígitos. Binario significa que está compuesto únicamente por ceros y unos.
Este número es al azar. Primero escribí 00000 para que la máquina te diga cuántos de esos números están bien y cuántos de ellos están ubicados en el lugar correcto. Seguí probando hasta que consigas el código de acceso.

B:\TOOLS
1) VIEW.EXE (te permite ver archivos de imágen; por ejemplo, VIEW B:\GUNS\380.IMG).
2) VIRTUAL.EXE (para acceder a tu drive virtual).





3) TRACEKILL.EXE (te permite resetear si, accidentalmente, ingresaste BLUE en el puzzle de VIRTUAL.EXE).
4) DROP.EXE (te permite hacer aparecer un arma dentro de la Matrix para después usarla; por ejemplo, DROP JXTRR10).
5) PLAY.EXE (te sirve para ejecutar archivos .FMV; por ejemplo, PLAY B:\FMV\0.FMV).
6) DECODE.EXE (te permite leer la sección Decoding en Miscellaneous Info).

En VIRTUAL.EXE, para abrir tu drive virtual, necesitás una password que podés conseguir usando READ A:\TEXT\NOTE2.TXT. De esta manera, vas a obtener la password FROZENFISH. Ahora, abrí VIRTUAL.EXE usando la password FROZENFISH y vas a ver un puzzle que tenés que resolver...

1) BLACK (reseteás para intentar resolverlo de nuevo).
2) BLUE (elegís la píldora azul y el tiempo comienza a correr; rápidamente, ingresá TRACEKILL para evitar que te detecten).
3) RED (tomás la píldora roja).

Si no escribís TRACEKILL justo después de haber tomado la píldora azul, tu sistema se reseteará.
Luego de ingresar la respuesta correcta (o sea, RED), vas a tener acceso al drive virtual (ver foto de abajo con el ideograma).

DIR V:\ -> V:\TOOLS
-> V:\ROOT

V:\ TOOLS
1) ROOTSEARCH.EXE (te dá una password del tipo ADMIN).
2) DIAL.EXE (te conectás a un número telefónico específico; por ejemplo, DIAL 0012135550142).

V:\ROOT
1) MAIL.EXE (te permite leer tu correo electrónico).
2) PORTKEY.EXE (te permite conectarte con Trinity).

Ahora, escribí MAIL y la máquina te va a pedir una password del tipo ADMIN. Esta es la password que recibís al usar el archivo ROOTEARCH.EXE. La password es THISISNOTREAL.

Cuando se te pregunte si querés leer tus mails, escribí Y (por "yes") y vas a ver lo siguiente...

DIAL:
001 - 949 - 555 - 0112 (no se conecta).
001 - 714 - 555 - 0187 (no se conecta).
001 - 213 - 555 - 0142 (para enviar un mensaje a Morpheus).
001 - 310 - 555 - 0111 (para enviar un mensaje a Trinity).

Seleccioná el número de Trinity y vas a recibir el código 942. Usá este número en combinación con el archivo PORTKEY.EXE, escribiendo PORTKEY 942. Vas a tener la oportunidad de chatear con Trinity (escribí lo que quieras cada vez que ella te haga preguntas... que lo disfrutes, je).

Ahora, vas a tener el archivo CRACK.EXE que se acaba de descargar a tu directorio V:\ROOT. Ejecutá este archivo escribiendo CRACK8RAM y vas a recibir un código al azar. El nuestro fue AGHR22M5. Esto te permite acceder al drive RAM.

RAM: -> RAM:\TRINITY
RAM:\PROG
RAM:\BIO

RAM:\ TRINITY
1) TRAINING.EXE (se usa para ejecutar el archivo .DSK en RAM:\PROG).
2) HANDSHAKE.EXE (se usa para conectarte con Spark).
3) READBIO (te permite leer el archivo .BIO en RAM:\BIO).

RAM:\ PROG
1) SWORD.DSK

RAM:\ BIO
Este directorio solamente contiene la descripción del personaje que estás usando en el formato .BIO.

Opcional:
Si querés jugar con la espada, escribí TRAINING para que la máquina te muestre un ejemplo: TRAINING RAM:\PROG\SWORD.DSK. Escribí esta línea en ese lugar y tu personaje va a tener ahora la posibilidad de usar la espada para desarmar enemigos o arrojarla cuando no tenga armas. Podés desactivar la espada reseteando el juego.

Tené en cuenta que SWORD.DSK sólo va a estar disponible si usás el hacking en un archivo guardado de un juego que ya hayas terminado. De todas formas, también hay un truquito para esto (por eso somos hackers, ¿no?). Terminá el juego con cualquier personaje y activá la espada. Luego, cargá un juego guardado de cualquier personaje en cualquier nivel y la espada va a seguir habilitada, aunque se trate del primer escenario del juego.

Escribí HANDSHAKE para conectarte a Spark. Luego de una conversación, vas a tener acceso al sistema del Logos.

DIR LOGOS:\ -> LOGOS:\SPARK
LOGOS:\ART

LOGOS:\ SPARK
1) EMP.EXE (activa el EMP (pulso electromagnético) a bordo del Logos.

LOGOS:\ ART (Te permite ver una buena cantidad de archivos de imágenes).

Para terminar el hacking, escribí EMP.EXE. Vas a escuchar un mensaje de Neo y vas a tener acceso a un modo Multiplayer. Tu sesión de hackeo está oficialmente cerrada.

Walt Disney World Quest Magical Racing Tour

OTRO DE KARTING'S...

Tal fue el furor en su momento de los juegos de kárting (luego del enorme suceso del Crash Team Racing) que hasta Disney decidió lanzar el suyo propio. El resultado fue un juego aceptablemente entretenido y que se deja jugar. Eso sí: ni te esperes encontrar a los personajes más importantes. Ni Mickey, ni Goofy, ni Donald. ¿Por qué será?

Jugar como Jiminy Cricket: Conseguí todas las piezas de la máquina de fuegos artificiales para que se habilite y puedas correr con él.

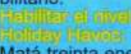
Jugar como Ned Shredbetter: Completá el Trophy Challenge para habilitar a Ned Shredbetter y correr con él.

Jugar como X.U.D. 71: Para poder habilitar a X.U.D.71, recolectá todas las hadas en las siguientes pistas: Big Thunder Mountain, Blizzard Beach, Haunted Mansion, Jungle Cruise, Pirates of the Caribbean Dinosaur, Space Mountain, Splash Mountain y Tommorowland Speedway.



Jugar en Splash Mountain: Para tener acceso a la pista de Splash Mountain, primero tenés que conseguir las nueve insignias.







Habilidad pa' habilitar

Si hay un juego que llamó la atención cuando salió al mercado, ese fue el Twisted Metal: Small Brawl. Porque, la verdad, cuando vimos a los dementes asesinos de Twisted Metal transformados en "inocentes" pequeñuelos, la sorpresa fue mayúscula. Igual, se trató en definitva de una vuelta de tuerca original que ayudó a crear un juego renovado y único...

Habilitar a Darkside: En el modo de un jugador, seleccioná Tournament. Luego, en el nivel Easy Death Oven, subite a la plataforma que está en el medio del escenario. Ubicate en dirección al plomero y lanzate hacia allá. Mientras estás en el aire, disparale un misil de Napalm en las pompis. Esto va a causar que se tire un pedo (sí, leíste bien), el cual va a abrir un hoyo en la plataforma central. Entrá por él para agarrar la imágen de Darkside y habilitarlo.

Habilitar el nivel Holiday Havoc: Matá treinta enemigos en el modo Endurance para habilitar el nivel Holiday Havoc.

Habilitar a Piecemeal: Terminá el juego con Trapper o cualquier otro personaje.







El Ojo Clínico

Desmembramientos, disecciones, biopsias y autopsias de los juegos que más te interesan.

Por Adrián Carrión y Nahuél González

Juego: VAGRANT STORY - 9.50
Empresa: Squaresoft.
Referencia: -
Género: RPG.
Idioma: Inglés.
Comentario: En este número se vienen tres RPGs grosos, para que disfrutes de un pack de 200 horas de diversión pura. Ahora es el turno del mejor de los tres.

Presentación: 9,50 - Muy buenos gráficos, pero no entendés un catzo.
Gráficos: 9,50 - Muy buenos. Es sorprendente que un juego con semejantes gráficos y una cantidad impresionante de niveles entre en un solo CD.
Sonido: 9,90 - La música es excelente. Hay diferentes temas orquestales para cada nivel. El sonido es muy bueno, sobre todo el rechinar de las espadas. Pedir que el juego tenga voces sería mucho, ¿no?
Jugabilidad: 9,00 - El sistema de Chains (cadenas de golpes, combos, etc) es lo más útil para el juego y afina tu reflejos. Tenés que utilizar un arma para cada tipo de enemigo, lo que podría ser un poco tedioso ya que no hay botones para cambiar de arma en tiempo real. Si bien podés utilizar la misma espada con todos los enemigos, cuesta bastante hacer que tenga afinidad con todos ellos y te puede tocar un enemigo al que solamente podés sacarle 1 de HP con cada golpe.
Historia: 8,00 - Muy interesante.
Diversión: 9,50 - En medio del juego te vas a encontrar con habitaciones con puzzles. Ese es un punto copado y entretenido. Podés crear armas en los Workshops juntando ítems en el juego.

Puntaje: 9,50 - Empezás a jugar pero es muy difícil que lo dejes.
Consejo: El signo de admiración que aparece en la cabeza de Ashley Riot es la clave para Chains y defensas con botones.





Juego: LEGEND OF LEGAIA - 8,00
Empresa: Contrail / SCEA.
Referencia: Tales of Destiny (versión 3D, claro).
Género: RPG.
Idioma: Inglés.
Comentario: Muy buen juego en el que pelear llega a ser tan importante como la historia.

Presentación: 6,00 - Introducción a la historia, con gráficos normales del juego. El sonido es decente.
Gráficos: 8,00 - Buenos gráficos. No tenés escenas Full Motion Video, pero igual están bien.
Sonido: 7,50 - La música no es muy buena y los FX son típicos de RPG. Pero todo el conjunto hace que no me queje.
Jugabilidad: 9,00 - El sistema de peleas es por turnos, pero también es por comandos tipo ↑, ↑, ↓, ←, etc. También podés cambiar el orden de ataque de tus personajes. En el mapa y los dungeons, los controles no traen problema alguno.
Historia: 8,00 - Muy sólida al principio. Hacia la mitad, decae bastante. Casi no hay historias paralelas (y, si el juego viene en un solo CD, ¿qué más podés esperar?).
Diversión: 8,00 - El juego es muy entretenido, si te gusta el sistema de peleas (fundamental en un juego como estos). Creo que debería tener más personajes.

Puntaje: 8,00 - Aparenta ser un juego simple y no lo es. Un rico juego para devorárselo en 40 horas de sudar y disfrutar.
Consejo: Tenés tres opciones: o aprendés las Arts presionando los botones con criterio e imaginación, o los buscás en los libros y en la gente amiga, o esperás a que pronto la Club Play saque la estrategia completita, completita. Cubrite para cargar tu AP más rápido.

Juego: CHRONO CROSS - 9.00
Empresa: Squaresoft.
Referencia: -
Género: RPG.
Idioma: Inglés.
Comentario: Un sistema de pelea de lo más original. Una historia más que completa y muchos personajes para sacar.

Presentación: 8,00 - Gráficos de la hostia, muy buena música...
Gráficos: 9,00 - Los fondos tienen un diseño muy parecido a los del Final Fantasy VIII. Las escenas animadas son un verdadero caño. El diseño de los personajes y los efectos visuales son muy originales.
Sonido: 9,00 - La música crea una ambientación única. Los efectos especiales están muy bien.
Jugabilidad: 9,50 - Es un poco compleja de entender, porque no sólo pasa todo por el sistema de pelea, sino que también utilizás los elementos para las magias, la compatibilidad y el campo de batalla. A la larga, te vas a dar cuenta de que, si todo fuera más simple, te aburrirías mucho.
Historia: 9,00 - Podés elegir muchos caminos; si te decidís por uno o por otro, la historia cambia, así como los personajes que podés encontrar. O sea, para poder saber todo sobre Chrono Cross, tenés que jugarlo unas tres veces como mínimo.
Diversión: 9,00 - Aparte de las historias paralelas, el juego se torna muy copado por la cantidad de niveles que tiene y, sobre todo, por la historia.

Puntaje: 9,00 - Si sos de los que adoran a los Final Fantasy, ésta es tu opción extra.
Consejo: Tratá de tener en tu equipo luchadores con colores que no sean opuestos porque, al querer usar la magia en ellos, en vez de que el efecto sea al 100% va a ser al 25%.



El Ojo Clínico

Juego: COMMANDOS 2 - 9,20
Empresa: Pyro Studios
Referencia: Commandos (PC).
Género: Estrategia.
Idioma: Inglés.
Comentario: La continuación del Commandos se hizo esperar, pero esa espera valió la pena. Un excelente juego que llega a la PS2 y donde pensar es la única manera de salvarse.

Presentación: 7,20 - Imágenes reales de la Segunda Guerra Mundial, con una voz relatando los hechos.
Gráficos: 8,70 - Buenos gráficos, aunque a veces se serruchan. Los personajes no tienen muchos detalles. Los niveles están bien. Las escenas animadas son videos.
Sonido: 7 - Las voces están muy bien, al igual que la música. De los efectos especiales no hay mucho para destacar.
Jugabilidad: 10,00 - Excelente conversión del teclado al joystick. Al principio, cuesta acostumbrarse, pero después termina siendo muy cómoda. Hay más cosas para hacer que antes.
Historia: 8,40 - Ambientados en la Segunda Guerra Mundial, un grupo de comandos debe infiltrarse en lugares tales como una instalación submarina europea, los cuarteles de la Armada Japonesa y varios lugares más. Si sabés inglés y te gusta la historia, no te va a defraudar.
Diversión: 9,50 - Mucha y hasta el final. Un juego que no es para chiquitos (por su elevadísima dificultad).

Puntaje: 9,20 - Si te gusta la estrategia y la acción militar, no dudes ni un segundo.
Consejo: No te rindas si no podés pasar una misión: tratá y tratá que ya va a salir.





Juego: THE HULK - 7.20
Empresa: Universal Interactive.
Referencia: Spider-Man.
Género: Acción/ Aventura.
Idioma: Inglés.
Comentario: El gigante verde hace su desembarco en la PlayStation 2. No es una maravilla, pero te asegura un buen rato de diversión.

Presentación: 7,00 - Alto bardo, algunas escenas de la película y cosillas extra. Gráficos, bien. Sonido, bien.
Gráficos: 6,40 - Los gráficos no están al nivel de lo que la Play 2 puede dar. Casi no hay detalles en los personajes, aunque los niveles no están tan mal. De lejos, Hulk parece un moco.
Sonido: 6,60 - Está bien, pero no se destaca. Los efectos especiales no están muy bien realizados.
Jugabilidad: 9,80 - Todos los elementos de los niveles se pueden usar como armas y se pueden destruir. Desde postes de luz hasta autos que podés estrolar en la cabeza del primer loco que se haga el vivo. Los controles son simples, con especiales para hacer.
Historia: 6,50 - Tiene partes de la película y del comic. Las misiones son todas parecidas y no son muy difíciles que digamos.
Diversión: 7,40 - Para pasar un buen rato, perfecto. Después de un tiempo, aburre.

Puntaje: 7,20 - Si sos fan de Hulk, lo tenés que tener. Si no lo sos, es una buena alternativa para este tipo de juegos.
Consejo: Fijate bien porque cada tipo que mates te va a dar energía o un poco de salud.

Juego: TOM CLANCY'S: SPLINTER CELL - 9,70
Empresa: Ubi Soft.
Referencia: Syphon Filter 3.
Género: Acción.
Idioma: Inglés.
Comentario: Un excelente juego al estilo de los Syphon Filter, lo que da diversión garantizada. Mucha acción, mucha aventura y mucho espionaje.

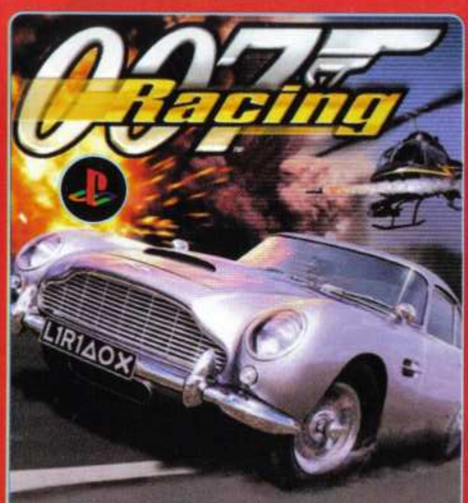
Presentación: 9,00 - Larga e interesante. Buena introducción al juego, con muy buenos gráficos y sonido.
Gráficos: 9,40 - Muy bueno el diseño de los personajes y niveles. Las escenas animadas están bien realizadas. Una lástima que, a veces, haya partes del cuerpo que atraviesan paredes y que, también a veces, los gráficos se pixelen.
Sonido: 8,70 - Buena ambientación. La musiquita no está mal.
Jugabilidad: 9,70 - Excelente. El manejo de cámaras es muy bueno. Que haya que disparar en primera persona me parece genial, aunque a veces traiga inconvenientes. El resto de los controles está bien.
Historia: 7,20 - Sos parte de un grupo que está en un proyecto secreto de la NSA (National Security Agency) y tenés que ejecutar diversas misiones de espionaje.
Diversión: 9,50 - Excelente juego de acción. Te va a mantener entretenido mucho tiempo.

Puntaje: 9,70 - Si tenés la suerte de tener una Play 2, tenés que tener este juego.
Consejo: Cuando haya que dispararle a alguien, apuntale a cualquier parte del cuerpo. Es lo mismo tirarle en la cabeza que en una gamba.



Premio Eutanasia: Vacante.

NOTA: A fin de dar una opinión más personal y menos "técnica", el puntaje de cada uno de los juegos hace referencia a la impresión general y no es un promedio.



Mi nombre es iola... Bond iola...

Ah... te gustó eso de ser el guachibanana que se transa todas las minitas y que tiene todos los aparatitos copados, ¿no? Bueno, entonces andás con suerte, porque acá te damos unos cuantos trucos más para que le sigas sacando el jugo al 007 Racing.

Sin radares en el modo de dos jugadores: Terminá la misión Ambush en la dificultad Agent con, por lo menos, el 85% de salud para deshabilitar los radares en el modo de dos jugadores.
Repetición de Pre-Mission: Terminá la Pre-Mission en la dificultad Agent en menos de un minuto con treinta segundos y vas a ver una repetición de la misma en lugar de la escena.
Explosiones púrpuras: Terminá la misión Download en la dificultad 00 Agent con un puntaje de 100% para que las explosiones sean de color púrpura en el modo Mission.
Agua roja: Terminá la misión Survive the Jungle en la dificultad Agent y destruí los tres tanques para que, de ahora en más, el agua sea de color rojo.



Escenario Rooftops en modo de dos jugadores: Terminá la misión Download en la dificultad 00 Agent para habilitar el escenario Rooftops en el modo de dos jugadores.
Pistas resbaladizas: Terminá la misión Gimme a Break en la dificultad 00 Agent. Dale a los once sistemas hidrantes para que las pistas se vuelvan resbaladizas.



Siete nuevos chaboncitos

Un soberbio juego de lucha con escenarios callejeros y personajes que pegan más con un video de hip-hop que con un fichín. Def Jam Vendetta tiene piñas, patadas y movimientos de todos los estilos que te puedas imaginar... y ahora, además, tenés todos estos nuevos personajes para habilitar.

Dan G: En la pantalla de personajes, mantené presionado L1, L2, R1, R2 y luego presioná ✖, ●, ✖, ●, ■.
Deebo: En la pantalla de personajes, mantené presionado L1, L2, R1, R2 y luego presioná ●, ●, ✖, ✖, ▲.
Deja: En la pantalla de personajes, mantené presionado L1, L2, R1, R2 y luego presioná ●, ■, ●, ●, ✖.
DMX: En la pantalla de personajes, mantené presionado L1, L2, R1, R2 y luego presioná ●, ✖, ●, ▲, ■.
Drake: En la pantalla de personajes, mantené presionado L1, L2, R1, R2 y luego presioná ▲, ■, ●, ✖, ✖.
Drake (traje alternativo): En la pantalla de personajes, mantené presionado L1, L2, R1, R2 y luego presioná ✖, ▲, ▲, ●, ●.
Funkmaster Flex: En la pantalla de personajes, mantené presionado L1, L2, R1, R2 y luego presioná ●, ▲, ●, ●, ■.







Ah, se viene septiembre. Se viene la primavera... las flores, los pajaritos, las chicas con menos pilchas. Por eso, mientras esperamos a que esa gloriosa estación del año finalmente llegue, decidimos darte esta producción fotográfica especial...

Sí, todo muy lindo... pero apurate con la foto, macho, que las espinas me la están desinflando...

R.V.M
[recreate la vista, macho]



Game Shark

Galería de Códigos

Los Game Shark son dispositivos que están disponibles en dos formatos: cartucho (que se inserta por detrás de la consola y que posee varias versiones) y CD (sólo disponible en versión 1.0).
Cuando estás jugando, la información sobre la cantidad de tus vidas, municiones, armas, etc. es depositada en una memoria llamada RAM. Básicamente, lo que hacen los Game Shark es sobreescribir esa memoria para que sea posible ejecutar la munición ilimitada, selección de nivel, etc.
Otros dispositivos compatibles con los Game Shark son el Goldfinger, el Action Replay, el Gamebuster, el Game Wizard y el Code Breaker.
Los códigos que ves en esta sección todos los meses son chequeados con un Game Shark 1.0, excepto en aquellos casos en donde se indica lo contrario.

DIGIMON WORLD 3



Kotemon Kotemon con las estadísticas al máximo
80048C78 03E7
80048C7A 03E7
80048C7C 03E7
80048C7E 03E7
80048C80 03E7
80048C82 03E7
80048C84 03E7
80048C86 03E7
80048C88 03E7
80048C8A 03E7
80048C8C 03E7
80048C8E 03E7
80048C90 03E7

Kumamaon Kotemon con las estadísticas al máximo
80049054 03E7
80049056 03E7
80049058 03E7
8004905A 03E7
8004905C 03E7
8004905E 03E7
80049060 03E7
80049062 03E7
80049064 03E7
80049066 03E7
80049068 03E7
8004906A 03E7
8004906C 03E7

Monmon Kotemon con las estadísticas al máximo
80049430 03E7
80049432 03E7
80049434 03E7
80049436 03E7
80049438 03E7
8004943A 03E7
8004943C 03E7
8004943E 03E7
80049440 03E7
80049442 03E7
80049444 03E7
80049446 03E7
80049448 03E7

Agumon Kotemon con las estadísticas al máximo
8004980C 03E7
8004980C 03E7
80049810 03E7
80049812 03E7
80049814 03E7
80049816 03E7
80049818 03E7
8004981A 03E7
8004981C 03E7
8004981E 03E7
80049820 03E7
80049822 03E7
80049824 03E7

Guilmon Kotemon con las estadísticas al máximo
80049FC4 03E7
80049FC6 03E7
80049FC8 03E7
80049FCA 03E7
80049FCC 03E7
80049FCE 03E7
80049FD0 03E7
80049FD2 03E7
80049FD4 03E7
80049FD6 03E7
80049FD8 03E7
80049FDA 03E7
80049FDC 03E7

Renamon Kotemon con las estadísticas al máximo
8004A3A0 03E7
8004A3A2 03E7
8004A3A4 03E7
8004A3A6 03E7
8004A3A8 03E7
8004A3AA 03E7
8004A3AC 03E7
8004A3AE 03E7
8004A3B0 03E7
8004A3B2 03E7
8004A3B4 03E7
8004A3B6 03E7
8004A3B8 03E7

Patamon Kotemon con las estadísticas al máximo
8004A77C 03E7
8004A77E 03E7
8004A780 03E7
8004A782 03E7
8004A784 03E7
8004A786 03E7
8004A788 03E7
8004A78A 03E7
8004A78C 03E7
8004A78E 03E7
8004A790 03E7
8004A792 03E7
8004A794 03E7

DEVIL MAY CRY 2 (PS 2)



Tiene que estar encendido
F450B628 7A7C4D16
Energía Infinita
245DF1F2 9160114F
1450B172 9570116E
Devil Trigger Infinito
14109273 95F0117E
241DD2F2 91E011CF
Tener todas las Armas
1410B17A 957013CE
Tiempo Infinito
14401E36 9DF80C16
Todos los personajes
14403E2F 9CF013CE
Tener todos los amuletos
14101429 14F015BC
24115728 14F0150C
14115728 14F0152C
04101729 14F0552C
Tener el Aqua Heart
04101429 14F055BC
Tener el Aerial Heart
04101429 14F075BC
Tener el Quick Heart
04101728 14F0550C
Tener el Flame Heart
04101728 14F0750C
Tener el Frost Heart
4101729 14F0550C
Tener el Electro Heart
04101729 14F0750C
Tener el Chrono Heart
04101728 14F0552C
Tener el Healing Heart
04101728 14F0752C
Tener el Offence Heart
04101729 14F0552C



Cartas de Yu-Gi-Oh!

Bey Blade BBA

BEYBLADE BATTLE ASSOCIATION

Pistolas Electrónicas
Lanzadores con mira
Beystadium

No busques mas!
Tenemos los mejores precios y el mayor surtido!



WWW.REPLAYGAME.COM.AR

Replay

TODO EN VIDEO JUEGOS

Ps One - Gamecube
Playstation 2 - GB Color
Gb Advance - Nintendo 64

VENTA DE PRODUCTOS ORIGINALES
ACTION FIGURES
ACCESORIOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
TRADING CARDS
SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO
TODAS LAS TARJETAS DE CREDITO

Rodriguez Peña 1094 (1020) Capital Federal
Tel/Fax 4814 3032 - Email: replay2@fibertel.com.ar

El futuro de los videojuegos ya no es un misterio.

EL PROFETA

Enterate de todos los avances, todas las novedades y todos los juegos que las más grandes empresas se encuentran desarrollando y que, sólo en cuestión de tiempo, estarán invadiendo las calles.

GRAN TURISMO 4

Por One-of-Many

El automovilismo, el amor a los fierros, es algo que se disfruta con los cinco sentidos. Oler el aceite quemado, secándose por el calor del asfalto, es una experiencia sublime. Oír el chirrido de los neumáticos al frenar, o los motores al tronar, nos eleva por encima de los Dioses. Sentir el temblor de la Tierra cuando los bólidos pasan por nuestro lado nos recuerda la presencia conspiradora de los titanes. Mirar como las fieras se pelean por el primer lugar es majestuoso. Y, claro, una cerveza bien fría (aún en invierno) es el mejor acompañamiento para el éxtasis total. ¿Quién puede resistirse a vivir todo esto, todos los días, desde la comodidad de su hogar?



¡Por Dios! Miren ese nivel de detalle en el fondooooooo...

¡Brrrrrr! ¡Brrrrrr!

Exclusivo para la PlayStation 2, Gran Turismo 4 promete ser mucho más que una secuela del genial A-spec. Polyphony Digital, empresa a cargo del desarrollo, puso especial énfasis en mejorar (si eso fuese posible) todos y cada uno de los aspectos de la cuarta entrega de la serie preferida de los amantes de los fierros. Gran Turismo 4 presentará un nuevo motor que manejará la física de los autos que, se dice, será casi perfecta. El manejo de los fierros promete ser tan sofisticado que será muy difícil para los novatos de la serie hacerse con el volante (habrá que ir practicando con el auto de papá...). Por eso, y junto a una mejora gráfica sin precedentes (solo observen las fotos), el juego no podrá ser más realista. Recordemos que Gran Turismo es un título de simulación, no un arcade de autos, por lo que el realismo es de suma importancia. Más aún, las características de los autos han sido diseñadas y calculadas para que la física se aplique lo mejor posible según el de auto que estemos manejando. En esto se tiene cuenta el peso, la velocidad, la fricción, el viento y mucho, mucho más. Y todo esto se dejará ver en más de 100 pistas a pura velocidad.



Se afanaron al conductor...

Hablemos de autos

Ya se han confirmado al menos unos 500 modelos de autos. En la demo que se presentó en la pasada E3, se dejaron ver alguno de ellos: Alpine Renault 1600S, Mitsubishi Evo VII Rally, Chevrolet Camaro Z28 302, Nissan Fair Lady 240AG, Pontiac GXP, Subaru Impreza WRX Sti, Subaru Impreza Rally Car, Chevrolet SSR, Lotus Europa Special, Isuzu Giulla Spirit 117 Coupe GTA, Suzuki Cappuccino, Toyota Corolla Levin 1600 GT Apex, Toyota Supra 2.5 Twin Turbo, Honda RSX-R Unlimited, Honda Prelude Type S, Chevrolet SS12, Pontiac GTO, Pontiac Vibe GT, Nissan Z Unlimited Edition, Chevrolet Corvette Stingray 350, Chevrolet Chevelle SS 454, Plymouth 'Cuda 440-6, Chrysler Prowler y Mitsubishi Lancer Evo VIII son algunos de los autazos que podremos conducir. El resto proviene de las mejores marcas del mundo, con los autos más cachondos, rápidos y modernos de la actualidad. Y no, muchachos, por más que lo querramos, no habrá modelo de daño. A ninguna de las compañías que ceden los derechos le gusta ver a sus mejores autos todos rotos. ¡Malditos mojigatos!

El modo multiplayer también estará presente en esta versión. Podremos jugar con hasta otros seis jugadores y, aunque los modos de juego aún no fueron anunciados, sabemos que se vienen con sorpresa .

Gran Turismo 4 estará disponible en alguno de los meses de 2004. Vayamos ahorrando, al fin y al cabo, será la única manera de manejar los autos más caros del mundo y no pagar por el seguro.

club play

HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP



Por One-of-Many

Cara de tonto, con anteojitos, zapatos bien lustrados y sotana. Tiene una cicatriz en forma de rayo que le parte el marote justo sobre los ojos. Un fenómeno, Harry Potter. Brujas, magos, pichones de dragones, gigantes buenos y fantasmas sin cabeza andan jodiéndoles la vida a los estudiantes de la Escuela de Magia y Hechicería Hogwarts, desde que su autora, la británica J.K. Rowling, los inventara hace unos años y muchos millones de dólares atrás.



¡¡¡Gooooooool de Slytherin!!!

Hoy la Rowling, rubia pero nada tarada, después de todo, es la bruja más rica del mundo. Sus libros se venden como hamburguesas y ya hay dos películas que recaudaron miles de millones de verdes. ¿El secreto del éxito? Sí, aunque vomitemos con el nombre de Potter, y miremos para otro lado, los malditos libros son buenos. O estarán embrujados. El asunto es que la idea de una escuela de magia gustó a todos los chabones chicos y grandes del planeta, y horrorizó a los curas y pastores porque a veces la Rowling pone como buenos a muchos bichos y monstruos que tradicionalmente fueron bien soretes. En los libros y las películas (sí, van a salir más libros y películas, o qué creían) hay un deporte que juegan los estudiantes de las distintas agrupaciones de Hogwarts. Se llama Quidditch y se juega volando en escobas mágicas re zarpadas y con cuatro tipos de pelota.

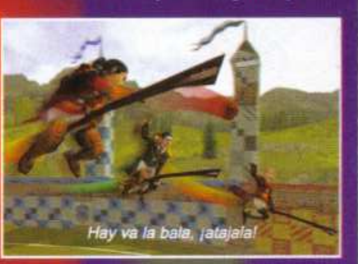
El Quidditch

Es una mezcla de fútbol y básquet que se juega a 15 metros de altura sobre escobas voladoras. Hay 7 jugadores en cada bando y cuatro pelotas en juego: una Quaffle, dos Bluddgers y una Snitch. La Quaffle es grande como una pelota de fútbol y de color rojo brillante. Las Bluddgers son algo más pequeñas y oscuras. La Snitch es del tamaño de una nuez grande, dorada brillante y con alas plateadas como las de un colibrí, y es la más importante de todas.

Tres de los jugadores, llamados Cazadores, se pasan la Quaffle unos a otros intentando embocarla en unos aros. Cada gol suma 10 puntos para el equipo. El Guardián de cada equipo revolotea cerca de los aros tratando de impedir los goles. Las Bluddgers, por su parte, tratan de derribar a los jugadores de sus escobas. Otros dos deportistas son Bateadores: su obligación es defender a los Cazadores de las Bluddgers y tirarlas al otro equipo. Por último, el Buscador de cada equipo es el encargado de atrapar la veloz y escurridiza Snitch antes que el Buscador contrario. Cada vez que la atrapa obtiene 150 puntos extras, así que prácticamente la Snitch define el resultado. ¡El partido más largo de quidditch ha durado 3 meses!

Peloteando con Harry

Electronic Arts compró los derechos de Potter y sacó algunos juegos ya, pero en ninguno se podía jugar posta al Quidditch. Ahora sí, cuando llegue a fin de año Harry Potter: Quidditch World Cup. Gráficos del carajo, sonido del carajo, magos y brujos volando por todos lados en un fichín deportivo que permitirá ser el tonto Harry, o el forito de Draco Malfoy, entre otros personajes famosos. Los partidos serán primero entre las cuatro agrupaciones de la escuela: Gryffindor, Ravenclaw, Hufflepuff y Slytherin, y después por la Copa del Mundo con otras escuelas. Se podrá jugar de a dos en split-screen y habrá bocha de secretos para destrabar, incluso cartas con los personajes. Habrá movimientos especiales también, y según en qué momento del partido los activemos habrá efectos únicos, goles a toda máquina, rayos y truenos, y quién sabe, una hermosa escoba voladora Nimbus 6000 para romperles el score a los otros magos.



Hay va la bala, ¡atajala!

club play



Harry posando para la foto... ¡que gay!



THE RETURN OF THE KING

Por One-of-Many

La batalla final se acerca. El choque de los metales, una guerra que hará temblar al mundo... Un Anillo Único, un malvado que parece invensible y un hobbit como única salvación para Tierra Media. La Compañía del Anillo y un nuevo Gandalf. Todo esto, y mucho más, en la adaptación interactiva de la visión de Peter Jackson del libro del milenio: El Señor de los Anillos: El retorno del Rey

My precious... my preciouuuuss

Siguiendo la premisa del exitoso The Two Towers, The Return of the King es más de lo mismo, pero mejor y más épico. Podremos manejar al humano Aragorn, al enano Gimli, al elfo Legolas, al viejo Gandalf y a los hobbits Sam Gamgee y Frodo Baggins. Ya se han confir-



Gandalf, en plena Guerra del Anillo.

mado tres personajes secretos y un total de 14 niveles de puro furor épico. La jugabilidad será igual, centrada en la acción medieval fantástica y en los mandobles de espada. Puro machaque. Aunque también habrá algún nivel donde los protagonistas deberán usar sus habilidades para desplazarse en silencio. Por ejemplo, en el nivel de los hobbits -Cirith Ungol- deberemos avanzar sin avivar a los enemigos que pululan por el lugar. Para ello, podremos –y deberemos- usar la capa de los elfos que nos brindará invisibilidad limitada.
La configuración de los controles tampoco será muy diferente y, salvo por una mejora en el sistema de combos, nos sentiremos como en casa. Como agregado existe un botón que nos permitirá interactuar con algunos detalles u objetos de los mapeados.
Los gráficos han sido retocados para que luzcan mucho mejor que antes. Los efectos lumínicos, las nuevas y mejores texturas y los modelos de los personajes tienen un nivel de detalle impresionante. En lo que respecta al audio... ¿alguno tiene quejas sobre la banda de sonido de las películas? Por



Nunca pactes con un dragón...

otro lado, los efectos especiales contribuyen a la atmósfera del título y lograrán hacernos creer un mundo que, desgraciadamente, solo existió en nuestra imaginación. Como si fuese poco, los actores de la saga fílmica pusieron las voces a sus contrapartes digitales. Ya nos estamos haciendo pis de las ansias...

Dos hacen La Compañía del Anillo

Sí, uno de los agregados más pedidos por los fans de The Two Towers fue la inclusión de un modo multiplayer cooperativo. Y la gente de Electronic Arts no nos va a defraudar. The Return of the King nos dejará explorar Tierra Media en compañía de un camarada de armas. Lo mejor, es que será al estilo clásico. Como en los viejos arcades de peleas de la onda de Double Dragon. Nada de pantalla dividida, ambos personajes deberán coordinar sus movimientos para avanzar en una misma pantalla. Lo mejor sería





¡El báculo te voy a patear!

tener dos personajes que se complementen, como para tener una estrategia a prueba de Saurones. Pero lo de la cooperación no termina aquí. Habrá ciertos obstáculos que los personajes necesitan enfrentar juntos (gigantes portones que necesitan de la fuerza de dos para ser abiertos, poderosas catapultas que necesitan el trabajo en equipo de dos personas, etc).

¡Demonios, escribir esta nota no ha hecho otra cosa que alimentar nuestras ganas de ver el fin de la trilogía! The Lord of the Ring: The Return of the King se dejará ver el 11 de noviembre del corriente. Nos veremos en Tierra Media, lectores... (o en la cola del cine).

club play

Todos los números te batimos LA POSTA

Si no tenés la más pálida idea de lo que pasa en el mundo de la Playstation, caiste en las manos más indicadas... ¡¡Muejejei!!

¿UN NUEVO HITMAN?
Eidos estaría preparando la tercera parte de la saga.

Días atrás, Eidos Interactive dió a conocer una lista de proyectos que, de no mediar ningún inconveniente, estarían saliendo al mercado durante 2004. Al final de esta lista figura el título *Hitman 3: Contracts.* Sin embargo, los pibes de Eidos, con sede en Londres, no han confirmado oficialmente que se encuentren laburando en este juego, a pesar de haberlo anunciado. De todas formas, fuentes no oficiales aseguraron que este *Hitman 3* estaría basado en los eventos que se narrarán en la película basada en el videojuego y que se lanzaría a los cines a fines de este 2003 o a principios de 2004. Eidos tampoco especifica en la lista ningún tipo de plataforma, aunque se da por sentado que el juego estaría destinado a las tres grandes: X-Box, GameCube y, por supuesto, PlayStation 2. Estate atento porque vamos a ir dándote toda la info que consigamos a medida que se dé a conocer, tanto del *Hitman 3* como de la eventual película.



Para Eidos, Hitman 3 no es ni "sí" ni "no"... es un "ni".

ACCLAIM EN PELIGRO
La empresa recibió una advertencia.

La empresa estadounidense Acclaim dió a conocer que recibió una seria advertencia por parte de NASDAQ, mediante la cual posee un plazo de 180 días para hacer que su stock vuelva a subir a $1,00, bajo pena de ser quitada de la lista del NASDAQ SmallCap Market. Este NASDAQ SmallCap Market es el listado del mercado bursátil de NASDAQ que reúne a empresas cuyo valor de mercado se restringe a U$S1,00 (un dólar) por acción bursátil (o sea, empresas que por su poco valor no califican para el NADAQ International Market). NASDAQ va a determinar en los próximos meses si Acclaim ha conseguido alcanzar los objetivos que se le han impuesto o, por lo menos, si va en camino de hacerlo, con lo cual le daría a la empresa una extensión de 90 días más. La situación de Acclaim, evidentemente, no es buena, ya que si bien es la responsable de exitosos juegos en años pasados, hoy en día sus títulos no se encuentran dentro de los más vendidos en el mercado y, por ende, la cotización de sus acciones ha disminuído notablemente.



La famosa Acclaim está en problemas.

SONY REALIZÓ LA PLAYSTATION MEETING 2003
La empresa reveló los números de mercado del año 2002.

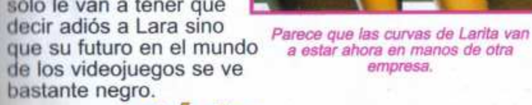
Sony Computer Entertainment realizó la PlayStation Meeting del año 2003, una reunión anual en la que se dan a conocer los números de ventas y de mercados en general de las dos consolas de su propiedad. En la reunión de este año, SCE reveló detalles sobre su nueva PlayStation (la PSP, de la cual vas a encontrar una nota en la próxima revista) y las cifras del año pasado... algunas de las cuales son realmente soprendentes. Por ejemplo, durante el 2002 se vendieron 90 millones de PlayStation en todo el mundo y 53 millones de PlayStation 2 (si por cada PS2 se venden casi dos PS One, ¿entonces por qué hay cada vez menos títulos para esta consola?). Asimismo, la empresa aseguró que durante la primera mitad de este 2003 se ha vendido una menor cantidad de juegos que lo usual. Para SCE, ésto se debe a "la falta de títulos importantes". Si bien los juegos más fuertes serán lanzados durante la segunda mitad de este año, SCE dijo que tratará de ajustar las fechas de lanzamiento de los distintas empresas para evitar que éstas disminuyan sus ingresos al lanzar sus juegos durante las mismas fechas.
Además, durante esta reunión, se dieron a conocer los nombres de varios de los títulos que algunas de las compañías tienen en pleno desarrollo. Por ejemplo, Capcom presentó su *Biohazard Outbreak* (el *Resident Evil Outbreak* que te mostramos en el pasado informe sobre la E3), y Squaresoft hizo lo propio con el *Final Fantasy XII.* Sin embargo, no se mostró ningún tipo de material visual sobre este juego, a pesar de que su productor, Yasumi Matsuno, aseguró que se trata de un juego que sorprenderá mucho a los fans de la saga.



La vieja y querida PlayStation se sigue vendiendo más en todo el mundo que la PlayStation 2.

CORE DESIGN: ADIÓS A LARA
La compañía inglesa ya no hará los Tomb Raider.

Eidos Interactive anunció oficialmente que el próximo Tomb Raider no será desarrollado por Core Design, sino por la también británica (pero con sede en los EE.UU.) Crystal Dynamics. Esta decisión fue dada a conocer durante una conferencia de prensa realizada por Eidos, en la cual también se informó que la compañía está "evaluando la dirección en la que Core Design se encuentra y su contribución como parte del grupo de desarrollo de Eidos". ¿Qué quiere decir esto? Que Eidos está pensando en darle una buena patada en el rosquete a Core Design y echarla de la corporación. La situación de Core es bastante delicada, ya que *Tomb Raider: The Angel of Darkness* salió al mercado seis meses después de la fecha estipulada y, así y todo, presentaba una gran cantidad de bugs y errores. Además, uno de los directores y cofundadores de Core, Jeremy Heath-Smith, renunció y se alejó de la empresa. A todo esto, también hay que agregar que se culpa al juego (por su baja cantidad de ventas) del pobre desempeño que la película *Tomb Raider: The Cradle of Life* está teniendo en todo el mundo. Así las cosas, parece que los pibes de Core Design se encuentran en serios problemas. No sólo le van a tener que decir adiós a Lara sino que su futuro en el mundo de los videojuegos se ve bastante negro.



Parece que las curvas de Larita van a estar ahora en manos de otra empresa.

Los últimos lanzamientos
¡Juegos recién saliditos del horno!

Los juegos más nuevos para PlayStation y PlayStation 2 están acá. Recién salidos a la calle, es seguro que alguno de ellos va a pegar con lo que estás buscando...

ULTIMOS LANZAMIENTOS:

PSX:
Ford Truck Mania (Carreras - USA)
Tall infinity (Puzzle - USA)
Mix TV Presents: Eminem (Arcade -USA)

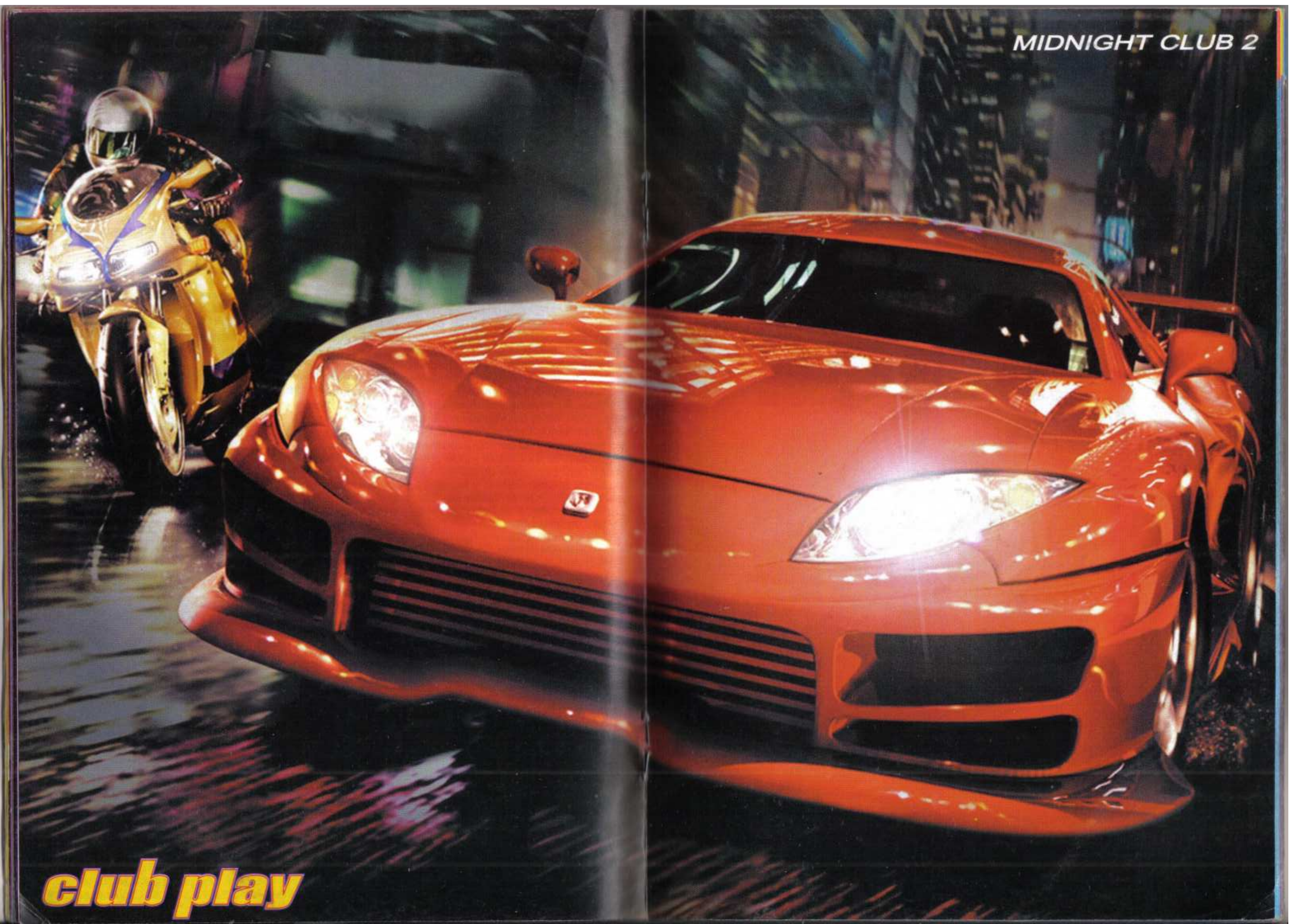
PS2:
World Soccer Winning Eleven 7 (Deportes - Japón)
Freaky Flyers (Carreras - USA)
Chaos Legion (Aventuras - USA)
Pro Beach Soccer (Deportes - USA)
Stuntman (Carreras - Europa)

LOS MÁS VENDIDOS DEL MES:

PSX:
1- Winning Eleven 2002
2- Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
3- Bey Blade 2
4- Brave Fence Musashi
5- Shaman King
6- Countdown Vampires
7- Dragon Ball Z Battle 22
8- Fighting Force
9- Tarzán
10- FIFA 2003

PS2:
1- Winning Eleven 7
2- Silent Hill 3
3- Splinter Cell
4- Enter The Matrix
5- Grand Theft Auto Vice City
6- Colin Mac rae Rally 3
7- 007: Nightfire
8- Metal Gear Solid: Substance
9- Tekken 4
10- Medal Of Honor: Frontline

Fuente: Los pibes de "La Cueva"


club play

La majestuosa aventura de Squaresoft continúa. Nuevos horizontes se abren ante vos y criaturas monstruosas amenazan con destruirlo todo. Batallas decisivas por el futuro del planeta están a punto de comenzar...



FINAL FANTASY VIII

Tras los pasos de la hechicera

Por Alejandro "Melon Heart" Prieto

Te encontrás sólo a pasos de entrar en el ojo del huracán. Tu gesta no ha hecho más que empezar y lo que se viene es un verdadero desafío para los más osados. Monstruos, luchas, hechizos, secretos, traiciones y sorprendentes revelaciones son ya moneda corriente en la vida de Squall. ¿Le damos pa' adelante? Arrancamos, por supuesto, en el CD2, luego de haber aplastado a NORG...

CONTROLES EN JUEGO:

D-Pad: *Movimiento.*
Stick Derecho: *-*
Select: *-*
Start: *Pausa / Activar o Desactivar vibración.*
●: *Menú.*
✖: *Hablar / Acción.*
■: *Hablar / Juego de Cartas.*
▲: *Mantener presionado para caminar.*
L1: *-*
L2: *-*
R1: *-*
R2: *-*

CONTROLES EN MAPA DEL MUNDO:

D-Pad: *Movimiento.*
Stick Derecho: *Mover vehículo adelante y atrás.*
Select: *Cambiar tipo de mapa / Cerrar mapa.*
Start: *Pausa / Activar o Desactivar vibración.*
●: *Menú.*
✖: *Hablar / Acción / Entrar o salir del vehículo.*
■: *Mover vehículo hacia delante / Ajustar cámara en movimiento.*
▲: *Mover vehículo hacia atrás.*
L1: *Mover cámara en sentido contrario a las agujas del reloj.*
L2: *-*
R1: *Mover cámara en el sentido de las agujas del reloj.*
R2: *Enfoque de costado / Enfoque aéreo.*

CONTROLES EN BATALLA:

D-Pad: *Seleccionar.*
Stick Derecho: *-*
Select: *Mantener presionado para borrar info de la batalla.*
Start: *Pausa / Mostrar ayudas / Activar o desactivar vibración.*
●: *Cambiar personaje activo.*
✖: *Confirmar.*
■: *Mover ventana de estados.*
▲: *Cancelar.*
L1: *Mostrar ventana de blancos.*
R1: *Disparador de arma principal y de Limit Break.*
L2+R2: *Abandonar la batalla.*

CENTRA RUINS

Ahora que Balamb Garden es capaz de moverse, podés acceder a ciertos lugares especiales como, por ejemplo, Centra Ruins. Es en este lugar en donde podés ganar no uno, sino dos GFs: Tonberry y Odin.

Boss #17 - Tonberry

El camino hasta conseguir a Tonberry King es largo, tedioso y jodido. Lo que tenés que hacer es entrar a Centra Ruins y comenzar a dar vueltas por la pantalla que está antes de las escaleras: este lugar está plagado de Tonberrys y tenés que matar como mínimo a dieciocho para que Tonberry King aparezca. Los Tonberrys son duros: dales con Diablos y con la magia Demi, y hacé que uno de los personajes cure a los demás con magias e ítem. También es buena idea usar Haste sobre el personaje que tiene a Diablos para que este GF llegue enseguida cuando se lo invoca. Tené en cuenta que esta es una especie de batalla "contra el reloj": los Tonberrys se van acercando lentamente a vos y, cuando ya están cerca, te atacan con Chef's Knife (y no querés que eso pase).
Una vez que hayas matado suficientes Tonberrys, Tonberry King va a aparecer pegadito al último Tonberry que mataste (la lucha no termina, así que estate atento y mantené los HP de tus chicos bien arriba). Este es un Tonberry super desarrollado, contra el cual Diablos ya no puede hacer nada. Además, ataca mucho más rápido, así que es buena idea usar Haste para equiparar un poco las cosas. Usá la magia Protect para cuidarte de sus ataques y dale con ataques físicos y con los mejores GFs que tengas (menos con Ifrit, ya que el fuego lo curaría). Podés extraerle Curaga y Full-Life. Luego de más o menos media hora de lucha, Tonberry King va a caer derrotado, se va a hacer chiquito, te va a pedir disculpas y se va a unir a vos..

Boss #18 - Odin

Centra Ruins es en realidad una enorme torre en la que descansa el poderoso y legendario Odin. El lugar está lleno de criaturas más que peligrosas (los ya mencionados Tonberrys y los no menos jodidos Forbiddens, por ejemplo) y Odin está dispuesto a dar su ayuda a quien sea capaz de hallarlo y derrotarlo en menos de veinte minutos.
Cuando el tiempo comience, empezá a subir por las escaleras (equipate la habilidad Enc-None para no tener encuentros con monstruos o, en su defecto, Enc-Half; ambas las tiene Diablos) hasta llegar a un altar que es en realidad un ascensor. Subite a él y, arriba, subí por la escalera vertical de la izquierda (la de la derecha te lleva a un DP de Aero). Seguí subiendo hasta el balcón, metete en el recinto y accioná el switch que hay adentro. Bajá por donde viniste, revisá el altar que se acaba de encender y subí por la escalera que hay a su derecha (no la vertical). Arriba, subí por la escalerita de la izquierda y vas a ver una gran estatua con una piedra roja brillando en un ojo. Agarrá esta piedra y mandate ahora por las escaleras que hay a la derecha para llegar a la parte superior de la torre. Movete hacia la izquierda (a la derecha hay un DP invisible de Pain) y trepá por el costado de la cúpula para hallar una nueva estatua con otra piedra roja en un ojo. Poné tu piedra en el ojo vacío y un código de cinco cifras va a aparecer (anotátelo, por las dudas). Ahora, sacá las dos piedras y bajá hasta la primera estatua. Poné ambas piedras en sus ojos e ingresá el código para abrir una puerta secreta. Tras esta puerta aguarda Odin...

La lucha con Odin sí que es rara. El principal problema es que el tiempo sigue corriendo y vos tenés que derrotarlo antes de que se acabe... y el muy jodido tiene muchos, pero muchos HP. Como contrapartida, Odin no te va a atacar en ningún momento, así que podés concentrarte solamente en atacarlo vos a él. Los GFs no son una buena idea, ya que sus animaciones consumen mucho tiempo. Lo mejor es extraerle a

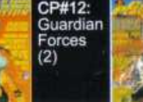
Continúa en la página siguiente.

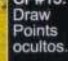
LO QUE YA SALIO

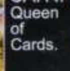
Como todo buen FF, este juego posee muchas Side Quests que nosotros fuimos publicando en números anteriores. Es por esto que no vas a encontrar en esta estrategia nada sobre los chocobos o el juego de cartas, por ejemplo. Sin embargo, si estás trabado y necesitás ayuda con respecto a estas Side Quests, podés remitirte a los siguientes números de la Club Play...


CP#10: SeeD Rank y juego de cartas.


CP#11: Guardian Forces (1)



CP#12: Guardian Forces (2)



CP#13: Draw Points ocultos.



CP#14: Queen of Cards.

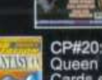

CP#15: Obel Lake.

CP#16: Items para las armas.

CP#17: Varios.

CP#18: CC Group y Alien.

CP#19: Chocobo Forests.



CP#20: Queen of Cards en el CD4.

Podés conseguir estas revistas en "Hollywood TV Cinema", Lavalle 750 Local 43, Galería Corrientes Angosta, Capital Federal, de Lunes aViernes de 11:30 a 19 horas y los Sábados de 11 a 14 horas.

Odin la magia Triple y usarla en tus chicos para darle con los hechizos más poderosos que tengas por triplicado. Los ataques físicos también sirven y, si tenés Aura o Aura Stones, no dudes en usarlas para atacarlo con tus Limit Breaks. Si conseguís derrotarlo antes de que el tiempo se termine, Odin se va a unir a vos.

Tené en cuenta que éste es un GF un tanto especial; no figura en el menú GF de tu inventario y no lo podés invocar. En cambio, Odin aparece sólo cuando se le da la gana y jamás te va a ayudar contra un Boss (de hecho, tiene la sospechosa costumbre de aparecer cuando menos lo necesitás... ¿te acabás de encontrar con un Blobra más que pedorro o un insignificante Bite Bug? Entonces ahí viene, todo majestuoso y fanfarrón, haciéndose el banana con su espadita y con su caballo de seis patas... pero si te estás castigando feo con un Malboro o un Ruby Dragon, ni mierda que va a aparecer... maricón).

FISHERMAN'S HORIZONT

Cuando llegues a FH, dirigite a la casa del gobernador, cruzando las vías (en estas vías, hacia la derecha, hay un SP y, junto a él, un DP de Regen). Luego de hablar con el gobernador, te vas a topar con soldados galbadianos que han invadido FH. El gobernador va a intentar hablar con el comandante enemigo, pero éste lo va a atacar. Vos saltá a defenderlo y va a aparecer el ahora medio destartalado tanque BGH251F2.

Boss #19 - Tanque BGH251F2

Aplicá la misma táctica que usaste antes contra él (Quezacotl, Thunder, etcétera) y no vas a tener problemas. Es bueno usar la habilidad Mug para extraerle un Adamantine, el cual te va a servir para mejorar tus armas.

Para sorpresa de Squall, Selphie y los otros dos van a salir del tanque. Cuando Squall quede solo, hablá con el gobernador y tomate tu tiempo para explicarle tu posición. Ahora podés pasear tranquilamente por todo FH (entre otras cosas, en el primer piso de la casa del gobernador hay un DP oculto de Ultima (foto45)).

BALAMB GARDEN

Cuando te dirijas de regreso a Balamb Garden, Irvine te va a decir que Selphie está medio puchi y que vos, como buen líder que sos, tenés que hacer algo por reconfortarla (y, bueh...). Hablá con ella en el Quad y luego dirigite a hablar con Cid (está en el puente de mando). Cuando los amigos de Squall se encuentren preparando la canción sorpresa para él, se te va a pedir que les asignes instrumentos. Son ocho y forman dos grupos de cuatro, cada uno de los cuales entona un tema distinto. La mejor manera de agruparlos es la siguiente: guitarra, violín, flauta y tap por un lado, y saxo, guitarra eléctrica, piano y bajo por el otro. Luego de encontrarte con Rinoa en el pasillo de entrada a los dormitorios, dirigite a FH, más precisamente a la casa del gobernador, para recibir la sorpresa (qué monono...).

BALAMB

Para desembarcar en Balamb, hacelo en una playa: Balamb Garden no puede desembarcar en el puerto. Hablá con el guardia de la entrada y decile que tenés información concerniente a Ellone. Cuando entres, andá a la casa de Zell a ver su mamá. Luego, andá hacia el hotel, donde te van a decir que la persona con la que tenés que hablar es el capitán, pero que éste salió a patrullar. Conclusión: tenés que encontrar al capitán. Para hallarlo más rápido, seguí estos pasos. Andá al muelle y hablá con el soldado que está de pie al lado del perro. Después, andá a la casa de Zell a hablar con su mamá. Dirigite ahora a la estación, andá hasta el andén y hablá con el guarda. Ahora, volvé al muelle y hablá nuevamente con el soldado que está al lado del perro. Hablá con el pichicho (bueh, en realidad, presioná ✖, porque el perro no te va a contestar, je) y éste va a salir corriendo: seguilo. Vas a terminar en la estación de trenes una vez más... y el tan escurridizo capitán va a salir de uno de los vagones: Raijin. Seguilo hasta el hotel, en donde te vas a tener que enfrentar con él...

Boss #20 - Raijin (foto46)

Raijin viene acompañado de dos soldados: eliminá a uno de ellos y guardá al otro para extraerle Cure. Raijin, por su parte, usa siempre ataques físicos, así que extraele Protect y aplicala en tu grupo. Luego, usá las magias Blind y Sleep para asegurarte de que Raijin no te vaya a cagar a palos (y creeme que pega fuerte). Tu mejor apuesta para ganar la batalla es usar a Diablos, mientras que usar a Quezacotl puede ser desastrozo: Raijin se cura mediante el elemento

Continúa en la página siguiente.

Thunder. Si usás Mug, le podés sacar un par de Str Up.

Boss #21 - Raijin y Fujin (foto 47)





Esta vez, la lucha es contra los dos amiguitos de Seifer juntos. Volvé a extraer Protect de Raijin y asegurate de extraer a Pandemona de Fujin. Si bien Fujin usa muchos ataques mágicos, ni se te ocurra usar Reflect: los ataques de Fujin no son detenidos por esta magia, y vos no vas a poder curar a tus personajes. Raijin tiene ahora más fuerza que antes y puede llegar a causar mucho daño... así que eliminalo primero a él usando todo lo que tengas (menos, por supuesto, ataques del elemento Thunder). Fujin, por su lado, tiene la magia Cure, así que se la podés extraer cuando la necesites. Además, se cura con el elemento Wind, así que no uses ni Aero ni Tornado. Para vencerla, dale con lo mejor que tengas.

TRABIA



Acá, en realidad, no hay mucho para hacer. La edición de agosto de Weapons Monthly se encuentra frente a la estatua (foto48), hay un DP oculto de Aura junto al misil, uno de Zombie en el cementerio (sobre las lápidas de la derecha) y uno de Thundaga también frente a la estatua. Ahora, tu próximo destino es la casa de Edea...

EDEA'S HOUSE



La casa de Edea (en realidad, el orfanato) es medio complicada de encontrar porque no figura en el mapa: tenés que buscarla vos. Andá hacia el sur y bordeá las islas de oeste a este hasta que veas el faro y una construcción pegada a él: esa es la casa de Edea (foto49). No vas a poder entrar, pero Squall va a tener la extraña sensación de que algo grande anda cerca de ahí... y así es: flotando sobre el bosque más cercano se encuentra Galbadia Garden, que ha sufrido la misma transformación que Balamb Garden. El enfrentamiento entre las dos naves es inevitable, así que tenés que dar las órdenes cuidadosamente. Restringite a lo básico: da las órdenes con respecto al ataque, a la defensa y al cuidado de los estudiantes menores.

BALAMB VS. GALBADIA





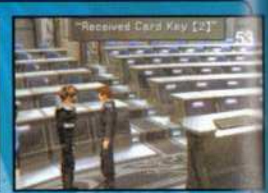
Ahora sí que se arma el gran quilombo. Los soldados galbadianos invaden Balamb Garden y una batalla de proporciones gigantescas se desata. En el segundo piso, vas a encontrar a un nene asustado. Luego de ponerlo a salvo, vas a ser atacado sorpresivamente por un soldado galbadiano al mando de un módulo de asalto. Cuando quedes contra la pared (foto50), presioná ✖ para ver las opciones. Elegí "Buscar otra opción" (tercera opción) y luego presioná de nuevo ✖ para seleccionar "Presionar el botón de la puerta de emergencia" (segunda opción). Cuando quedes colgando con el soldado galbadiano (foto51), vas a tener tres posibles movimientos: Punch (▲) que es muy fuerte pero lento; Kick (✖) que es más rápido pero saca poca energía; y Block (■) con el cual -como te imaginarás- bloqueás. Si conseguís bloquear varias veces los golpes del soldado galbadiano (unas cuatro o cinco), se va a habilitar un nuevo golpe: el Deathblow (●). Este golpe es el más fuerte de todos y es el ideal para ganar esta batalla. Otra buena táctica es presionar ▲ un toque después de que el soldado usa el bloqueo. Así, como el puñetazo tarda en lanzarse, impacta justo cuando el bloqueo del soldado se abre. Si calculás bien, es posible enchufarle tres o cuatro buenos roscazos en plena jeta al jodido este.

Una vez que estés de vuelta en tierra (después de haber rescatado a Rinoa en una escena animada digna de Hollywood), corré hacia la izquierda rápidamente por en medio del quilombo hacia Galbadia Garden. Entrá por la puerta, formá el equipo que prefieras y salvá. Ahora, mandate por el pasillo de la derecha y entrá por la primera puerta de la derecha hasta unas escaleras: subilas para encontrarte con Raijin y Fujin. Tu objetivo es encontrar tres llaves que abren distintas secciones bloqueadas de Galbadia Garden. Mandate por el pasillo de la izquierda y entrá por la puerta de la derecha para encontrar un estudiante (foto52) que

Continúa en la página siguiente.

te va a dar la llave #1. Ahora, bajá las escaleras hasta el SP y mandate por el pasillo de la izquierda para abrir la puerta de la izquierda. Vas a entrar a la cancha de hockey (en uno de los arcos hay un DP de Protect). Salí por la puerta que hay al fondo para salir a un nuevo pasillo. Entrá por la puerta que hay a la derecha y vas a encontrar al estudiante que te va a dar la llave #2 (foto53). Apenas salgas de esa habitación doblá a tu izquierda (o sea, mandate de frente hacia la pantalla) para abrir la puerta #2 pero del otro lado (vas a salir al pasillo en el que estuviste antes, con la entrada a la cancha de hockey a la izquierda). Esta misma llave te sirve para abrir la puerta que está arriba de todo (foto54) por la que salís a un balcón. Luego de saltar hacia abajo (hay un DP de Shell), podés ir hacia la derecha para salir al pasillo del SP, o hacia la izquierda para acceder al hall principal. En el centro del hall vas a ver una enorme criatura de tres cabezas: Cerberus, un nuevo GF. Depende de vos si querés luchar con él o no. Si preferís no luchar, podés acercarte a él y pasar a su lado sin que nada suceda. Si querés luchar, presioná ✖ cuando estés junto a él.







Boss #22 - Cerberus

Como te dijimos antes, esta batalla es opcional, pero sería una lástima dejar pasar al GF que te permite usar tres hechizos al mismo tiempo, ¿no? Cerberus absorbe el elemento Thunder, así que no uses estas magias ni a Quezacotl. Cada vez que Cerberus use la magia Triple sobre él mismo, vos anulala usando Dispel. Por lo demás, dale con ataques físicos y con tus GFs más poderosos, y Cerberus va a caer más rápido de lo que creés. Asegurate de extraerle una buena cantidad de la magia Triple (se enlaza muy bien con las características de tus personajes) y usá Mug para sacarle el Spd-J Scroll.

Hayas luchado con Cerberus o no, mandate por el pasillo que va hacia la izquierda para llegar a un nuevo corredor. Metete por la puerta que hay a la izquierda para encontrar a la chica que tiene la llave #3 (foto55). Esta llave habilita el ascensor que te lleva al recinto de Edea. Para llegar hasta este ascensor, apenas salgas de esta habitación, doblá a tu derecha (yendo de frente a la cámara) para abrir la puerta que estaba bloqueada y pasar al siguiente corredor. Luego, subí las escaleras (pasando por donde están Raijin y Fujin) y llegá hasta arriba. Saltá desde el balcón, andá hacia la izquierda y vas a salir al pasillo que tiene una escalera. Subí por ella y tomá por el corredor de la izquierda: ahí está el ascensor (foto56) (grabá antes de entrar).





Boss #23 - Seifer (foto57)

Seifer mejoró desde la última pelea... pero sigue siendo un nabo. Extraele Haste, aplicala sobre tu grupo y dale con todo lo que tengas. Seifer tiene ahora un ataque especial llamado Demon Slice que te puede sacar hasta 1500HP, así que mantené un ojo atento a tus HP. Por lo demás, no representa mayor riesgo. Si tenés la habilidad Mug, le podés robar seis Mega Phoenix.





Cuando Seifer caiga derrotado, Edea va a desaparecer hundiéndose en el suelo. Ahora tenés que llegar al auditorio. Salí por donde viniste y, cuando llegues a la escalera (esa parte en la que la cámara enfoca desde arriba) seguí hacia la derecha para llegar a los corredores que dan sobre el hall principal. Da toda la vuelta y mandate hasta la puerta más alejada para llegar al auditorio (foto58). Antes de entrar, enlazá la magia Death a la St-Def de tus personajes (ya vas a ver por qué) y, ahora sí, entrá...

Boss #24 - Seifer (foto59)

Esta vez, Seifer tiene menos HP (por la vapuleada que le diste recién), pero sus ataques son más poderosos. De todas formas, tampoco es la gran cosa. Usá la misma estrategia de antes y utilizá Mug para afanarle un Hero.



Continúa en la página siguiente.



Boss #25 - Edea (foto60)

Edea lleva consigo a Alexander, así que no dudes en extraérselo. Por otro lado, usar a Carbuncle no te va a servir de nada esta vez. Edea tiene un formidable ataque mágico llamado Maelstrom (mantené altos tus HP) y usa la magia Death cuando sus HP están bajos (si me hiciste caso antes, ni te vas a despeinar). Para vencerla, dale con ataques físicos y con Diablos. También podés afanarle una Royal Crown con la habilidad Mug.



CD 3

Casa de Edea

Andá a la casa de Edea (ahora sí vas a poder entrar) y hablá con Cid y la propia Edea. Si vas a la pantalla de la izquierda, vas a encontrar un DP de Curaga. Luego, mandate por donde se fue Cid para encontrarte con Edea. Ella va a contar que todo este tiempo había estado poseída por Ultimecia, una hechicera del futuro que ansía poseer el poder de Ellone y que utilizó el cuerpo de Edea para capturarla. El problema es que ahora Edea ya no está bajo su control y eso puede significar que Ultimecia vaya a intentar poseer a otra hechicera sumamente poderosa y perversa, Adel.

Balamb Garden

Luego de la charla, andá a Balamb Garden y visitá a Rinoa en la enfermería, tras lo cual Laguna vuelve a aparecer en escena. Esta vez, la cosa es medio rara: Laguna está filmando una película (de bajo presupuesto, como es lógico) y debe interpretar a un heróico caballero que salva a la princesa de las garras de un feroz dragón. Si bien tanto el director como el propio Laguna están convencidos de que el disfraz de dragón que Kiros ha conseguido es llamativamente real, pronto se dan cuenta de que se trata en realidad de un Ruby Dragon de carne y hueso. Resultado: tenés que castigarte vos solito contra él. Tenés dos posibles movimientos: defenderte (■) y atacar (▲). Cuando el Ruby Dragon te lance su primer ataque (rápido y corto), presioná enseguida ▲ para contraatacar mientras él se prepara para un ataque más poderoso. Hacé esto hasta que la barra de salud del dragón se vacíe para ganar. Luego, vas a toparte otra vez con el Ruby Dragon, pero ahora la cosa es de verdad. Equipate con todo lo que necesites y dale con Diablos y Demi. Shiva también resulta muy efectiva. No uses ni magias ni GFs de viento o fuego, ya que sólo conseguirías curar al Ruby Dragon. Cuando vuelvas a estar en control de Squall, regresá a la casa de Edea para que ella te dé una carta que te permita abordar el barco de los White SeeD.

Barco de los White Seed

El barco de los White SeeD no figura en el mapa, así que tenés que buscarlo vos. Se encuentra al norte de la casa de Edea (guiate mediante la foto 61; igual, prestá atención porque es bajito y está medio escondido). Una vez a bordo, hablá con Zone, Watts y con el líder de los White SeeD (si tenés la revista Girl Next Door, se la podés cambiar a Zone por una Rename Card y la carta de Shiva). En la cubierta principal hay un SP oculto (tenés que tener equipada la habilidad Move-Find de Siren para verlo). Hablá con el líder de los White SeeD por segunda vez para enterarte de que Ellone decidió irse con los soldados de Esthar por voluntad propia. Ahora, regresá a Balamb Garden para ver a Rinoa una vez más (si querés volver a este barco más tarde, para salir tenés que hablar con el pibito que se encuentra en la cubierta principal).



Great Salt Lake

Una vez que llegues a Great Salt Lake (el camino que debés atravesar para llegar, supuestamente, a Esthar) te vas a encontrar con dos caminos: uno por abajo y otro por arriba. Es recomendable que tomes por el de arriba, subiendo por la gigantesca calavera que hay cerca de la entrada, sobre la derecha. En este camino vas a encontrar dos DP, uno de Meteor (oculto) y uno de Thundaga. Más adelante, el camino superior y el inferior se unen en un solo recorrido que desemboca en...

Boss #26 - Abadon

Abadon es un gigantesco monstruo insecto (foto 62) que tiene la capacidad de cambiar de forma. En su primera forma es bastante poderosa, pero no tiene una buena defensa, mientras que la segunda se especiali-

Continúa en la página siguiente.

za en ataques mágicos y tiene una muy buena defensa contra todo tipo de ataques. Abadon ataca con hechizos que causan distintos Status Effects. Para curarte, extraele Esuna y usala en tu equipo. También podés extraerle Curaga para ir curándote y para usarla contra el propio Abadon: se trata de un Undead, así que las magias e ítem que curan causan el efecto contrario en él (Regen, Life, Full-Life, Cure, Cura, Curaga, Potion, Hi-Potion, Elixir, Phoenix Down, etcétera). Es más, si usás la habilidad Recover (de Leviathan) contra Abadon, le vas a sacar 9999HP; y si usás la habilidad Revive (de Alexander), lo matás instantáneamente.



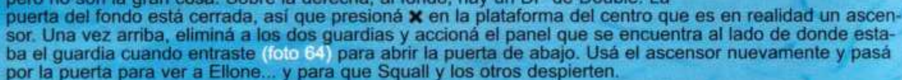


Una vez que Abadon caiga vencido, seguí adelante y te vas a topar con una extraña escena: sobre el paisaje, titila un hexágono (foto 63). Presioná ✖ para que Squall y los demás suban hasta la compuerta secreta y entren finalmente a la oculta ciudad de Esthar...

ESTHAR

Avanzá sobre el puente (el panel que hay ahí te muestra cómo funciona el sistema que mantiene oculta a Esthar), metete en el ascensor y dejá que el juego te lleve. Una vez más, Ellone parece hacer de las suyas: Squall y los demás caen en un profundo sueño...

Laguna, Kiros y Ward son prisioneros en el Lunatic Pandora Laboratory. Mientras a Kiros y a Ward se los llevan hacia otro sector, Laguna se queda ahí junto a otro hombre y un Moomba. Hablá con los dos guardias que hay ahí y, cuando se vayan, hablá con el Moomba varias veces. Luego, preparate porque vas a tener que combatir vos solito contra uno de los guardias.
Cuando Kiros y Ward aparezcan, no te olvides de enlazarles GFs y magias (el mismo juego te da la posibilidad de hacerlo; es la primera opción). Una vez que hayas vencido a los dos guardias y al Gesper, subí por el ascensor y prestá atención a la charla del Dr. Odine y sus ayudantes; cuando el diálogo termine, presioná ← para que continúe, hasta que el mismo juego haga que Laguna y sus compañeros salgan del recinto (vas a escuchar que hacen mención a un ejemplar de la Weapons Monthly; cuando vengas a este recinto por segunda vez, lo vas a ver en el suelo; se trata del legendario primer número de la Weapns Monthly).



Una vez abajo, te vas a encontrar con el chabón y el Moomba que laburaban con vos. Hablá con ellos y con el ayudante del Dr. Odine para enterarte de que tienen prisionera a Ellone en alguna parte. Ahí también hay un DP de Death y un SP: no te olvides de salvar. Entrá por la puerta, bajá en el ascensor y te vas a encontrar al Dr. Odine... y a dos guardias que aparecen de repente. Tené cuidado porque se trata de dos soldados y un Elastoid. Uno de los soldados puede lanzar Death sobre cualquier integrante de tu equipo... matándolo al instante, por supuesto (enlazá Death a la St-Def de tus personajes para evitarlo). Si tenés la habilidad Mug, no dudes en usarla porque los dos soldados poseen Hi-Potions y el Elastoid posee un Laser Cannon que le permite a Quistis aprender el Limit Break Homing Laser. Una vez que hayas vencido, el Dr. Odine, luego de decir primero que no conoce a ninguna Ellone para después aceptar que sí la conoce, va a huir en el ascensor. Vos dirigite hacia el ascensor también... y vas a ver que el muy zapallo sigue ahí. Una vez arriba, el doc va a seguir huyendo. Seguí tras él y, luego de ser interceptado por el auto, te va a decir que Ellone se encuentra en el O-Lab (o sea, el laboratorio del Odine). Cuando llegues al laboratorio, vas a tener un combate con dos soldados, pero no son la gran cosa. Sobre la derecha, al fondo, hay un DP de Double. La puerta del fondo está cerrada, así que presioná ✖ en la plataforma del centro que es en realidad un ascensor. Una vez arriba, eliminá a los dos guardias y accioná el panel que se encuentra al lado de donde estaba el guardia cuando entraste (foto 64) para abrir la puerta de abajo. Usá el ascensor nuevamente y pasá por la puerta para ver a Ellone... y para que Squall y los otros despierten.

Esthar es un verdadero quilombo de caminos, autopistas y puentes, y es sumamente fácil perderse si vas a pata (creeme). La mejor forma de ir de un lado a otro es usando los transportadores. Cada uno de ellos te dice hacia qué lugar va y, si en el camino pasa por algún otro lugar de interés, entonces te da la posibilidad de bajarte ("Get Off") o de seguir adelante ("Keep Going"). A la izquierda de la entrada del palacio tenés un transportador que te lleva al laboratorio del Dr. Odine (al cual, por ahora, no podés entrar) por dos caminos distintos: Air Station e Inner Skyway. Hacia la derecha tenés otro transportador que te lleva hasta la entrada de la ciudad, también por dos caminos: Shopping Mall e Inner Skyway. Hay un DP de Blizzard en la entrada del palacio, un DP de Quake en la entrada al laboratorio del



Continúa en la página siguiente.

Dr. Odine y un DP de Curaga en Inner Skyway (foto 65). El único SP está a la derecha de la Air Station (o saliendo del laboratorio del Dr. Odine, a la izquierda). El Shopping Mall tiene muchos y variados ítem de gran utilidad, sobre todo si ya aprendiste la habilidad Familiar de Tonberry. Además, si los visitás seguido, algunos de los negocios te van a dar un ítem sorpresa como premio: podés conseguir Hi-Potion, X-Potion, Mega-Potion, Mega-Phoenix y hasta una Rosetta Stone (en Cheryl's Shop). En Esthar también podés conseguir la Combat King 004. Si paseás por la ciudad, vas a llegar junto a un soldado de Esthar que está parado solo en el medio de un puente: hablá con él. Más tarde, cuando Zell regrese a Esthar, volvé a hablar con el soldado y éste te va a dar la revista.
Para abandonar Esthar, dirigite a la salida (foto 66) y alquilá un coche (aunque también podés ir a pata si querés, con el consabido riesgo de encontrarte con varios monstruitos rompequinotos).



Rosetta Stones

Estos ítems le permiten a uno de tus GFs aprender la habilidad Abilityx4, lo que te da la posibilidad de tener cuatro habilidades equipadas en lugar de dos o tres (algo que puede llegar a ser vital para lo que resta del juego). El tema es que estas Rosetta Stones no son nada fáciles de hallar. Lo ideal es conseguir tres, una para cada personaje, pero el juego te da solamente dos (una en el Shopping Mall de Esthar, como explicamos recién, y otra hacia el final del juego en el Castillo de Ultimecia). Sin embargo, para conseguir una tercera Rosetta Stone vas a tener que hallar y refinar ciertos objetos. Hay varias formas, pero te voy a explicar la más sencilla (aunque "sencillo" en este caso es una palabra un tanto relativa...).
Primero, usá la habilidad Tool-Rf (Siren debe estar en el nivel 100) para refinar cien Curse Spikes (las obtenés de Tri-Faces, Creeps, Forbiddens, Imps y Malboros) en un Dark Matter. Luego, usá la habilidad GF Abl Med-Rf de Eden (cuando lo obtengas, por supuesto, luego de derrotar a Ultima Weapon) para refinar este Dark Matter en una Shaman Stone. Por último, usá esta misma habilidad de Eden para refinar esta Shaman Stone en una Rosetta Stone. Además, podés conseguir una Shaman Stone refinando la carta de Pupu, usando la habilidad Card Mod de Quezacotl (la carta de Pupu sólo la conseguís encontrando el OVNI, como se explica en la CP#18). También podés conseguir una Shaman Stone refinando una Rosetta Stone... pero esto no tendría mucho sentido, ¿no?

TEAR'S POINT

Cuando salgas de Esthar vas a ver que cuatro nuevos lugares se acaban de habilitar en el mapa: Lunar Gate, Sorceress Memorial, Lunatic Pandora Laboratory y Tear's Point. Este último esconde un objeto que puede serte muy útil, el Solomon Ring, el cual te permite invocar a uno de los mejores GFs que existen: Doomtrain. Para hallarlo, simplemente entrá a Tear's Point y avanzá hasta la estructura central para encontrar el Solomon Ring. Claro que sólo con tenerlo no alcanza. Doomtrain únicamente va a unirse a vos si le das ciertos elementos a cambio: seis Steel Pipes (que conseguís derrotando Wendigos, los cuales abundan cerca de Timber), seis Remedy+ (usá la habilidad Medicine Level Up para refinar diez Remedy en un Remedy+) y seis Malboro Tentacles. Estos últimos son los más complicados de obtener ya que, para conseguir uno (o como mucho, dos), tenés que derrotar a un Malboro (foto 67). Este bicho es de los más jodidos que te podés encontrar. Posee un ataque llamado Bad Breath que causa todos los efectos alterados que te puedas imaginar. Para enfrentarlo, tenés que prepararte muy bien: equipá a un personaje con la habilidad Treatment y enlazales a todos (o por lo menos a dos de ellos) todas las magias que alteran estados que te sea posible (especialmente Sleep, Berserk, Break y Confuse). Cuando Malboro te ataque con Bad Breath, hacé que el personaje que tiene el comando Treatment lo aplique sobre sí mismo primero y luego sobre los otros dos (si tenés Auto-Haste, mucho mejor, porque Malboro también causa Slow). Después, dale a Malboro con Diablos y con la magia Demi hasta que palme. Puede resultar complicado juntar seis Malboro Tentacles, pero la recompensa bien lo vale: Doomtrain es capaz de generar en tus enemigos todos los estados alterados que existen, lo que lo convierte, a mi entender, en uno de los más imprescindibles GFs de todo el juego.



LUNAR GATE Y LUNATIC PANDORA

Andá a Lunar Gate y hablá con el personal de la base para que Squall, Rinoa y el personaje que vos elijas aborden las cápsulas en dirección a la Base Lunar.
Luego, con Zell y los otros dos personajes, regresá a Esthar, más precisamente al laboratorio del Dr. Odine, y hablá con él para que te explique qué es lo que sucede con Lunatic Pandora. La extraña estructura se ha puesto en movimiento y va a cruzar por sobre Esthar. Vos tenés veinte minutos para abordarla y sólo exis-

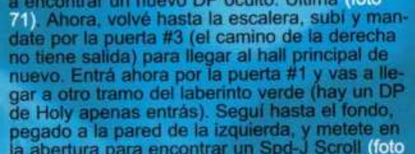
Continúa en la página siguiente.

ten tres lugares en los que lo podés hacer. El primero es el centro de la ciudad, el segundo está en una intersección de puentes y el tercero al norte del Shopping Mall. En realidad, no tendrías que tener problemas para abordarla en el primer punto de contacto, ya que tenés tiempo de sobra. Para llegar ahí, salí del laboratorio del Dr. Odine y mandate hacia la derecha hasta llegar a la puerta principal de la ciudad. Ahora, salí por la parte superior de la pantalla, subí las escaleras y dirigite hacia la izquierda para llegar al primer punto de contacto (foto 68)


68

DENTRO DE LUNATIC PANDORA

Apenas entrás, vas a ver un DP de Meteor y al final de las escaleras, hay uno de Curaga. Ahí también vas a ver tres puertas numeradas de izquierda a derecha como 1, 2 y 3. Si agarrás por la puerta #2 y doblás a la izquierda en la primera intersección, vas a llegar al mismo laberinto verde en el que tiempo antes estuviste con Laguna (si seguiste mis indicaciones antes, ahora vas a conseguir ciertos ítem por aquello de las repercusiones, ¿te acordás?). Seguí adelante, pasá de largo la puerta #3 y mandate por donde muestra la foto 69. Bajá la escalera (hay un DP de Confuse), andá hacia la derecha y presioná ✖ para encontrar un LuvLuv G (foto 70) que te sirve para aumentar la compatibilidad de todos los GFs con un determinado personaje. Luego, mandate hacia la izquierda y seguí hasta encontrar las tres placas grises (que ahora están sobre la pared y no sobre el suelo). Metete por la que está abierta y presioná ✖ para encontrar un DP oculto de Silence. Seguí ahora hacia la izquierda para encontrar la Combat King 005 en el suelo. Mandate hasta el final del pasadizo y metete por la abertura de la izquierda. Presioná ✖ y vas a encontrar un nuevo DP oculto: Ultima (foto 71). Ahora, volvé hasta la escalera, subí y mandate por la puerta #3 (el camino de la derecha no tiene salida) para llegar al hall principal de nuevo. Entrá ahora por la puerta #1 y vas a llegar a otro tramo del laberinto verde (hay un DP de Holy apenas entrás). Seguí hasta el fondo, pegado a la pared de la izquierda, y metete en la abertura para encontrar un Spd-J Scroll (foto 72). Seguí adelante y te vas a topar con una nueva bifurcación, en la cual el camino de la izquierda tampoco tiene salida, así que continuá hacia adelante para encontrarte con... vaya a saber uno qué coso siniestro que los agarra a tus tres personajes y se los saca de encima como si sólo fuesen moscas molestas.




69



70



71


72

BASE LUNAR

Una vez que Squall, Rinoa y el tercer personaje que hayas elegido (en mi caso fue Quistis) lleguen a la base espacial, hablá con Piet (el tipo de blanco) y agarrá a Rinoa (que sigue inconsciente). Llevala primero a la sala en donde está el SP (aprovechá para salvar, ya que en ningún momento durante los hechos de Lunatic Pandora pudiste hacerlo) y luego mandate por la puerta para poner a Rinoa en una camilla especial. Salí de la sala médica y mandate hacia el fondo del corredor. Cuando llegues a las escaleras, no subas. Mandate por la puerta del fondo para llegar a la sala de control. Una vez ahí, andá hasta el monitor que está mirando Quistis para ver una extraña masa roja que se mueve sobre la superficie lunar. Son monstruos que se están reuniendo en un determinado punto de la Luna dispuestos a lanzarse en cualquier momento contra la Tierra. Ese es el fenómeno llamado Lunar Cry (llanto lunar), responsable de los extraños seres que abundan en nuestro planeta (esto explica el por qué de la clase política en la Argentina). Luego de la explicación, hablá con Piet para que te diga que Ellone se encuentra en una sala del segundo piso (a la que se llega, por supuesto, por la escalera). Andá a verla y, luego de hablar con ella, volvé a la sala en donde dejaste a Rinoa: Ultimecia la ha poseído y ahora se dispone a abrir los sellos de la tumba de Adel. Dirigite rápido hacia la sala de control (no vas a poder detener a Rinoa) y luego mandate hacia la habitación que está en el segundo piso (detrás de los dos chabones que miran por el ventanal). Ponete un traje espacial y volvé a la sala de control para que evacúen la base. Cuando estés dentro del módulo de escape (se encuentra a la derecha de la sala de control), mirá la escena animada para que Squall decida aventurarse al espacio y rescatar a Rinoa. Para conseguirlo, una vez afuera, vas a tener que usar el D-Pad para acomodar el cuerpo de Rinoa (que se ve a lo lejos) lo más en el centro de la pantalla que puedas. Ayudate presionando ▲ para utilizar el combustible del traje (guarda porque es limitado). Cuanto más cerca tengas

Continúa en la página siguiente

a Rinoa, más fácil es centrarla en la pantalla. Cuando consigas sujetarla, mirá la escena animada para terminar en el...

RAGNAROK

Sipi: la legendaria nave utilizada años atrás para poner la tumba de Adel en órbita y que se creía perdida acaba de llegar para salvarte. Pero... ¿creíste que la suerte te empezaba a sonreír? ¡Minga! Cuando ya te sentías segurito y comodito en el Ragnarok, resulta que descubrís que la nave está infestada por unas criaturas enormes, asquerosas, inmundas y más feas que pegarle a la madre: los Propagators (foto 73). Estos bichos en realidad no son muy peligrosos (excepto cuando usan magias como Silence o Thundaga). Con tres o cuatro sopapos bien puestos y algún que otro GF te los sacás de encima en un periquete. Además, les podés extraer Esuna, Life y Curaga, así que, en general, matar a estos engendros no es complicado. El problema surge cuando te enterás de que estos bichos... reviven. Sí: no importa cuántas veces los mates, siempre vuelven a ponerse en pie después de un rato. ¿Cómo se soluciona esto? Fácil. Hay ocho Propagators en la nave. Dos rojos, dos violetas, dos amarillos y dos verdes. Cuando vos matás a uno de ellos, su "pareja" viene y lo revive. Conclusión: hay que matarlos por orden (si después de haber achurado uno verde, matás uno violeta, el otro verde va a revivir al muerto, ¿se entiende?). De todas formas, vas a tener que matar un par de ellos sabiendo que van a revivir (el amarillo que te vas a encontrar cuando quieras volver al SP y el rojo que está en el puente). Para empezar a hacer limpieza en serio, bajá por las escaleras y matá al Propagator violeta que hay abajo. Luego, mandate por las puertas que hay al fondo y, apenas entres, metete rápido por el corredor de la izquierda antes de que el Propagator rojo te ataque. Si lo conseguiste, te vas a encontrar con el otro Propagator violeta. Matalo, salí por donde viniste y matá al rojo (justo atrás de él hay un DP de Cura). Ahora, volvé a subir hasta el puente para matar al segundo Propagator rojo. Listo: ahora sólo te quedan los dos verdes y los dos amarillos. Bajá a donde mataste al primer Propagator violeta y metete por la puerta que hay justo debajo de la escalera. Ahí, interponiéndose entre vos y un SP, está el primer Propagator verde. Matalo (hay un DP invisible de Full-Life a la izquierda), volvé a donde mataste al segundo Propagator violeta y metete esta vez por la puerta de la izquierda para hallar al segundo Propagator verde. Matalo, por supuesto, y mandate por la puerta que hay a la izquierda, donde se te va a abalanzar un Propagator amarillo. Liquidalo y volvé el primer SP (subiendo las escaleras y pasando por el puente, en donde vas a ver ahora un DP de Life) para despachar al segundo Propagator amarillo y limpiar definitivamente de pestes al Ragnarok.


73

VAMOS DE PASEO...

Dado que ahora tenés el Ragnarok bajo tu control, es el momento perfecto para recorrer el mundo y hacer todas aquellas cosas que todavía no hiciste y visitar todos aquellos lugares que todavía no visitaste (con el Ragnarok, tenés acceso a **todos** los lugares del mapa por primera vez).

Boss #27 - Jumbo Cactuar



¿Te acordás del coso verde que aparece y desaparece en Cactuar Island? Bueno, ese es Jumbo Cactuar (foto 74). Y este muchachete sí que es complicado. No sólo tiene un ataque llamado 10.000 Needles que te saca 10.000HP de una (o sea, te mata), sino que tiene otros ataques físicos capaces de sacarte entre 3000 y 4000HP. De todas formas, Jumbo Cactuar es débil al agua, por lo que Leviathan se convierte en tu mejor aliado para esta lucha (Diablos no le saca un corcho, mientras que Ifrit, Doomtrain y Quezacotl, por ejemplo, le sacan sólo unos 5000 o 6000HP). Si tenés a Leviathan, entonces dale con tutti, mientras que otro personaje debe tener la habilidad Revive o Recover (preferentemente, la primera) para revivir y curar a los personajes que mueran (los otros también deben poder usar Life o Full-Life). Además, Jumbo Cactuar no es ningún tarado: cuando pelás más de un GF al mismo tiempo, aprovecha para atacar y hacerlos mierda a los dos (guarda con esto, porque no podés revivir ni curar a tus GFs en plena batalla). Podés darle con ataques físicos, con Water (si usás a Cerberus para tirar magia por triplicado, mejor) y con Leviathan, más cualquier otro GF poderoso que tengas. Cuando le hayas causado suficiente daño (mirá que tiene unos 80.000HP o más), va a aparecer un mensaje diciendo "Jumbo Cactuar is hesitating", o sea "Jumbo Cactuar está dudando". En este momento, atacalo sólo con lo más fuerte que tengas (Leviathan y Limit Breaks, por ejemplo), porque en cualquier instante Jumbo Cactuar se puede piantar y vos te morfaste veinte minutos de batalla al dope (como me pasó a mí... lo tiró).



74

Deep Sea Research Center A

Este lugar no se encuentra marcado en el mapa, pero lo podés encontrar fácilmente si volás hacia el extremo inferior izquierdo del mismo (foto 75). Dentro, te vas a encontrar con un núcleo de color azul que se en-

ciende y se apaga a intervalos regulares (foto 76). La zona está plagada de monstruos, pero podés evitar los combates si avanzás únicamente cuando el núcleo está apagado, para detenerte apenas vuelva a encenderse. Cuando llegues al núcleo, Bahamut te va a interrogar y por cada pregunta que contestes (correcta o incorrectamente), vas a tener que luchar contra un Ruby Dragon. Estos bichos te dan con Meteor y con un devastador ataque llamado Breath que es capaz de dejar a tus personajes con muy pocos HP o, en ocasiones, directamente matarlos a los tres. Lo mejor es que uno de ellos sea el médico del grupo y se encargue casi exclusivamente de curar a los otros dos (equiparle la habilidad Med Data de Alexander es una muy aconsejable opción, ya que duplica el poder curativo de los ítems y las magias). El resto, debería encargarse de darle palo y palo al Ruby Dragon con Diablos y con la magia Demi. Tratá siempre de mantener altos los HP de tus personajes, ya que no vas a tener posibilidad de curarte entre combate y combate. Las preguntas que Bahamut te hace y sus correspondientes respuestas son estas...





Pregunta: *"So you wish to challenge me..."*.
Respuesta: *"It's not our will to fight"*.
Pregunta: *"Begging me for mercy?"*.
Respuesta: *"Never"*.
Pregunta: *"Damned imbeciles. Why do you wish to fight?"*.
Respuesta: Seleccioná la opción invisible que está debajo de *"None of your business"*.

Una vez que hayas respondido correctamente las tres preguntas y de haber luchado por lo menos contra tres Ruby Dragons, Bahamut va a aparecer (nuevamente, no vas a poder curarte antes de este combate)...



Boss #28 - Bahamut

Demi y Diablos ya no sirven. Tampoco uses a Ifrit, ni a Quezacotl, ni a Brothers. Lo primero que tenés que hacer es dejar a Bahamut ciego, ya sea usando la magia Blind o echando mano a Doomtrain. De esta manera, Bahamut sólo va a poder atacar con magia, la cual podés contrarrestar usando Shell sobre tus tres personajes. Shiva causa un respetable daño a Bahamut, pero lo que realmente sirve en esta lucha son los Limit Breaks: si tenés Aura o Aura Stone, usalas sin dudar. El personaje "médico" va a tener nuevamente mucha importancia ya que Bahamut puede atacarte con Mega Flare, un formidable ataque capaz de dejarte con muy pocos HP. Así que tratá de mantener la salud de tus personajes lo más alta que puedas (podés extraer Curaga de Bahamut para usarla en tu grupo). Una vez ciego, Bahamut no es taaaan peligroso. Pero dado que vos tampoco le podés causar mucho daño de una sola vez, esta batalla puede extenderse un poco. Paciencia, che.

Deep Sea Research Center B

Una vez que hayas vencido a Bahamut, salí del DSRC y volvé al Ragnarok. Acto seguido, regresá al DSRC para descubrir que, donde antes estaba el núcleo, ahora hay un gran hoyo en el suelo. Grabá en el SP que hay ahí y acercate al hoyo para descender escalando la pared. Abajo (hay un DP de Dispel), hablá con uno de tus compañeros para descubrir una terminal que aún funciona. Esta terminal te va a explicar que los accesos al nivel inferior (en donde se encuentra el sitio de excavaciones) se accionan mediante unidades de vapor (UV). Cada puerta requiere de distintas cantidades de unidades y solamente quedan veinte unidades disponibles. De todas formas, el mismo sistema indica que, usando estas veinte unidades de manera inteligente, se puede acceder al sitio de excavaciones. Una vez que la puerta de acceso al segundo nivel se abra (vas a usar automáticamente 4UV), mandate por ella y andá hasta la terminal que hay al fondo. Ahí, usá 2UV para abrir la puerta de acceso al nivel 3. Bajá y usá la terminal que hay justo debajo de la escalera para abrir la puerta de la izquierda (te consume 4UV) que te lleva a una sala de calderas. Ahí hay un DP de Esuna y una terminal amarilla sobre la derecha, al fondo. Accionala y vas a recibir 7UV nuevas (con lo que ahora deberías tener 17 unidades). Salí de la sala de calderas y accioná ahora la terminal que hay sobre la derecha para usar 1UV y abrir la puerta de acceso al nivel 4. Abajo, usá la única terminal que hay para gastar 1UV y abrir la puerta al nivel 5. Luego, usá 1UV en la terminal, parate sobre el ascensor y vas a llegar al piso inferior. Usá la terminal que hay ahí (foto 77) para utilizar 4UV y abrir la puerta de acceso al sitio de excavaciones. Activá la habilidad Move-Find, mandate por la puerta que se acaba de abrir y recorré el sitio de excavaciones. Hay un SP apenas entrás, un DP de Triple a mitad de camino y, hacia el final, un DP de Ultima. Cuando llegues al final, vas a encontrar una última terminal en la que tenés que usar las 10UV que te quedan. Igual, antes de usarlas, grabá en el SP oculto que hay ahí porque se viene un Boss realmente duro...

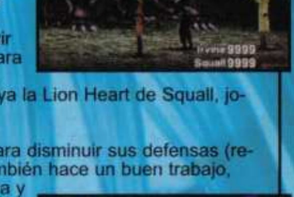




Boss #29 - Ultima Weapon (foto 78)

Lo primero que tenés que saber sobre este Boss, es que le tenés que extraer a Eden, el GF más groso del FFVIII. Lo segundo que tenés que saber es que, muy probablemente, Ultima Weapon te haga repelota. Ultima tiene cerca de 200.000HP y ataca con Meteor y Quake... que son los dos

ataques más débiles que tiene. Después posee el ya conocido Gravija (que usaba Diablos en su momento) y el devastador Light Pillar, con el cual directamente mata a uno de los personajes en un abrir y cerrar de ojos. Encima, Ultima ataca con mayor frecuencia de lo normal: es probable durante la batalla que, mientras vos das órdenes a tus tres chicos, Ultima te ataque por lo menos dos veces. Y si se le ocurre usar el Light Pillar en ambas ocasiones, te vas a encontrar de pronto con que sólo tenés un personaje con vida.
Para prepararte, asegurate de que todos tus personajes pueden curar y revivir compañeros usando magias, ítems o habilidades. Usá Haste o Auto-Haste para equiparar un poco la velocidad y asegurate de tener varios Holy War o Hero.
Por último, asegurate de tener varias magias Aura o Aura Stones y, si tenés ya la Lion Heart de Squall, joya.



Lo primero que tenés que hacer es usar a Doomtrain o la magia Meltdown para disminuir sus defensas (recomiendo Doomtrain ya que además le causa un respetable daño). Shiva también hace un buen trabajo, quitando una cantidad de HP similar. También podés extraerle la magia Ultima y usarla contra él. Y, sobre todo, no olvides extraerle a Eden. Diablos y la magia Demi no le hacen ni cosquillas, mientras que el Fuego lo cura, así que ni se te ocurra usar a Ifrit. Aplicá la magia Aura para poder usar los Limit Breaks y luego usá un Holy War (siempre usá primero Aura y después Holy War, porque este último anula cualquier magia que quieras usar después). Ahora que sos invencible, dale a Ultima con toda la furia de tus Limit Breaks. Cuando el efecto de Aura termine, dale a Ultima con tus magias más poderosas y, cuando ya no seas invencible, repetí el proceso con Aura y luego Holy War o Hero.

Si hiciste todo esto bien y si además tuviste una buena dosis de suerte, entonces... ¡Sí! ¡Tomá, guacho! ¡Te maté! ¡Te maté! ¿¡Y!? ¿¡Te duele!? ¿¡Estás sufriendo!? ¡¡¡Sufrí entonces, pedazo de hijo de remil...!!!! (foto 79).

Eden es por lejos el arma más poderosa y destructiva que podés tener: en el nivel 71 y con 250% de Boost, es capaz de causar un daño a cada enemigo de 40.000HP. Eden tiene que ser tu primera elección a la hora de combatir.



Energy Crystals

Estos cristales sirven para conseguir las mejores armas de algunos de tus personajes, como la Save the Queen de Quistis y la Shooting Star de Rinoa. Además, si tenés la habilidad Ammo-RF, podés refinar uno de estos cristales para conseguir diez Pulse Ammo, que no sólo le dan a Irvine un poder de fuego asombroso durante sus Limit Breaks, sino que además necesitás doce de ellas para conseguir la Lion Heart, el arma definitiva de Squall.
¿Dónde encontrar estos cristales? La mejor manera de conseguirlos es ir al Deep Sea Research Center y mandarte hacia lo más profundo. Justo en la pantalla anterior al lugar en donde te enfrentás a Ultima Weapon (foto 80) suelen pulular varios bichejos, pero el que nos interesa es uno llamado Elnoyle (foto 81) el cual, al morir, te da dos (y en muy raras ocasiones, tres) Energy Crystals. Para matarlo, dale con Doomtrain y luego con tus GFs más poderosos. Eso sí: hacé esto antes de enfrentarte a Ultima Weapon porque, con Ultima muerto, los monstruos del DSRC desaparecen como por arte de magia.



Okey, okey... no te copés demasiado que no tenemos tanto espacio en la revista. Yo sé que es difícil dejar de lado al Final Fantasy VIII aunque sea por un momento, y más en esta parte del juego. Pero vas a tener que apechugar y bancártela como buen SeeD hasta el próximo número para ver el final de esta asombrosa aventura. Nos vemos.



Correo Club Play

Adrián. ¿Tienen e-mail? Díganmelo.

3) Me van a comprar la PS2 y el juego que más me gusta es el Winning Eleven 6 Final Evolution. Pero ustedes nunca publicaron trucos, sólo cómo sacar los equipos. Tiene que haber algún truco para no tener que jugarse todo (es que soy vago, je, je).

Saludos a todo el staff y suerte. Voy a estar esperando el próximo número como si fuera el primero (y si mi carta está publicada, voy a ser el hombre más feliz). Sigan así que, se los aseguro, todos sus lectores se lo agradeceremos. ¡Capos!

PD1: ¿Qué grupos de música le gustan a Adrián y a vos, Ale? A mí los Red Hot, Linkin' Park, Korn, Eminem y Guns'n Roses entre varios otros.

PD2: Pagaría millones por jugar un partidito de diez minutos al Winning Eleven con Adrián. ¿Aceptás? Preparate porque gané cinco torneos y 24 trofeos.

PD: Toda mi familia es de Racing y yo, gracias a mi viejo, soy de Boca. Claro que mi familia de Racing no sabe que también soy mitad del Rojo... chuick, chuick.

Club Play: ¡Así se hace! Un abnegado lector que ha sumado nuevos fieles a nuestra causa jueguil. ¡Grande, Nicolás!

1) El L3 y el R3 son nada más y nada menos que los sticks analógos. Lo único que tenés que hacer es presionarlos en lugar de moverlos hacia los lados.

2) Y, bueh... nos la jugamos: el mío es alemayday@yahoo.com.ar y el de Adrián es flea_fieldy@hotmail.com (me atajo: NO damos trucos, solo para hablar de boludeces).

3) Solo GameShark.

¿Grupos de música? La lista es larga y variada: Rolling Stones, AC/DC, Garbage, Iggy Pop, INXS, U2, Chuck Berry, BB King, James Brown, The Stray Cats, Ramones, ZZ Top y Piñón Fijo por mencionar sólo a los que más se escuchan en mi casa. ¿Los de Adrián? Ante todo Red Hot Chili Peppers. Después: Korn, Linkin Park, Papa Roach, Blues Motel, Jamiroquai, Corn Palace, Audioslave, Babasónicos, y la lista sigue....

Ah, Adrián dice que, si te ponés con un millón, es posible que te juegue un partidito (pero el pago tiene que ser por adelantado, je).

Un saludo, Nicolás (y aguante el Rojo).

> Para conseguir los números atrasados de la Club Play, llamanos al 15-4940-9026 de lunes a viernes de 11 a 17 horas.

ASAEL F. MENDEZ (12)
Ciudad Evita, Buenos Aires.

Queridos hermanos de la Club Play:

Les estoy escribiendo porque no tengo nada que hacer y estoy al pedo en mi casa. Y mi viejo (Cocon) tiene su estúpida regla de no dejar mirar una pantalla antes de las 12 hs. (y eso incluye la tele, la compu y lo más importante: la Play). Encima, me quiere hacer estudiar en las vacaciones. Bueno, vayamos al grano...

1) ¿Hay algún juego parecido al Harry Potter? Aunque sea muy pedorro, no importa.

2) ¿Existen trucos para el Winning Eleven 2002 Korea-/Japan? ¿Cuáles? No importa si son de GameShark.



3) ¿Va a salir otro juego de los Simpson aparte del Wrestling para la Play 1?

4) Hay un chico de mis escuela que me robó unos juegos que le presté y no me los devuelve. ¿Qué me recomiendan que haga?

Gracias y chau. Prometo escribirles otra vez.

PD1: Adrián, Enrique, Marcelo y Alejandro: son de lo mejor por llevar adelante esta revista.

PD2: Aguante River.

PD3: Mi hermano Tomás es un cabezón y tiene el corte de Carlitos Balá.

PD4: ¡¡Yamil!! ¡¡Devolveme mis juegos, chorro!!

Club Play: Qué casualidad... Como yo también estaba al pedo en mi casa, decidí ponerme a contestar el correo.

1) Sí, pedorro, sí. El Sabrina, The Teenage Witch.

2) Okay, van a salir publicados más pronto de lo que esperás.

3) The Simpsons: Hit & Run, pero va a ser sólo para PS2.

4) Podés hacer afiches con la cara de él que digan: "¿Ha visto a esta persona? Responde al nombre de Yamiloafané y tiene una marcada tendencia a apoderarse de lo que no es suyo... sobre todo si se trata de videojuegos" (chiste, por supuesto).

PD1: No te queda otra que bancártela, che. Donde manda capitán...

PD2: ¡¡Yamil!! ¿¡Acaso no sabés que con la familia y los videojuegos no se jode!? ¡¡Devolvé los CDs!!

LEONEL M. LODOLO MURCIA
Capital Federal.

Queridos amigos de la Club Play:

Les cuento que hace una semana me trajeron el monstruo más grande que puede existir. Hablo, por supuesto, de la Play 2. Para hacerla corta y para que publiquen mi

Correo Club Play

carta pronto, paso ya a las preguntas.

1) ¿Para cuándo la guía y las Side Quests del Final Fantasy X? Creo que un juego de estas características merece su crítica y resolución.

2) Tendrían que dedicarle un poco más de espacio a la PlayStation 2, porque es realmente hermosa (me enamoré, ja).

Los quiero felicitar por todo lo que hacen y, a su vez, informarles que soy un fan incondicional: tengo todas las Club Play.

Un saludo.

Club Play: ¿PS2 nueva? Que la disfrutes (te aseguro que lo vas a hacer).

1) Es uno de los juegos que tenemos en carpeta. Pero es largo y difícil, así que puede llevar su buen tiempo de preparación.

2) Fuera de joda, más espacio del que ya le damos no podemos darle. No te olvides que la mayoría de la gente en Argentina tiene la PSX.

Te mandamos un gran abrazo, Leo.

LUIS MOSTI
Quilmes, Buenos Aires.

Hola, amigos de la Club Play:

Me llamo Luis y les quería decir que su revista... ¡es la mejor que hay! He comprado otras revistas y he bajado trucos de internet, pero la ma-yoría no funca. En cambio, sus trucos son de lo mejor y nunca me fallan.

1) ¿Cómo hago en el Parasite Eve 2 para matar a uno de los monstruos que te tira un rayo y te mata?

2) ¿Está bueno el Tenchu 1?

3) ¿Hay algún juego en primera persona que no sea por niveles sino tipo el Quake 3 de PC?

4) En el Drácula 1, ¿cómo encuentro la llave del reloj de péndulo? Porque estoy trabado y no sé qué hacer.

Bueno, me despido y aguanten las estrategias de Adrián.

Club Play: ¿Viste? La calidad y cantidad de información que hay en la Club Play no la podés encontrar en ningún otro lado (somo' lo mejore', somo').

1) A cualquiera de los dos que te tiran rayos (te mataste especificando que monstruo era ¿no?) Los matas con el lanzagranadas y las magias de protección.

2) Buenísimo.

3) ¿Tipo "arena" decís? No. No hay ninguno.

4) Fijate en las estrategias que salieron en la Club Play #26

Hasta pronto, Luis.

EMILIO RUBIONE (13)
Capital Federal.

Dioses de la PlayStation:

Hola. Quisiera felicitarlos por tan buena revista. Y, por supuesto, hacerles unas preguntas...

1) ¿Me recomiendan algún juego de pesca que no sean el Big Bass Fishing, el Action Bass, ni los Fisherman's Bait 1 y 2? Y que sea bueno, por favor.

2) ¿Existe algún juego de handball?

3) ¿Existe algún traductor que se ponga en la PSX?

4) ¿Cómo se usa la pistola? Porque tiene dos cables: uno va en la Play y el otro no sé dónde va (es un cable amarillo).

PD: Ya les escribí una vez y me contestaron en la Club Play #8 (esta vez, sí puse mi apellido). ¿Se acuerdan del chico de 12 años que sólo tenía tres revistas? Bueno, ese chico tiene ahora 30 revistas.

Club Play: ¿Cómo andás, Emilio? Ah, ¿tu apellido es Rubione? Tanto gusto...

1) Lanzando la Lumbri, Que te Pesco la Mojarrita y La Venganza del Besugo Tragón. Fuera de joda, no hay ningún otro juego de pesca además de los que ya mencionaste.

2) No que yo sepa.

3) No.

4) El otro cable, va en la entrada de video de tu televisor.

Un saludo, Emilio.

Recibimos también las cartas de Maximiliano Cabrera, Agustín Pezzolo (si no hay más cartas para agregar, sacar estos nombres).

Que se va el cartero, que se va, que se va...

club play

> Para poder responderles a todos (y pronto), les pedimos que no sean demasiado extensos en sus cartas y que no pregunten sobre trucos o partes de un juego en los que se hayan trabado, ya que esta sección no permite respuestas muy largas. Aquí sólo vamos a responder sobre trucos y estrategias que ya hayamos publicado y que, por alguna razón, sigan representando un problema para ustedes. No queremos que el Correo se transforme en una sección de respuestas personales para cinco o diez lectores por mes, mientras miles se quedan afuera. Intentamos dar respuestas a las preguntas más genéricas, que sean útiles para la gran mayoría de ustedes.



DOS TRUCOS EN UNO



Los fans de Lara, se sabe, son algunos de los más fieles e incondicionales seguidores que puedan existir. Y si vos sos uno de ellos, es seguro que hasta empeñaste las joyas de la abuela para poder comprarte una PS2 y disfrutar del nuevo Tomb Raider: The Angel of Darkness. Y es por eso que te damos este trucazo para obtener no uno, sino dos resultados distintos...



Saltear nivel y selección de nivel: Durante el juego, poné pausa y mantené presionado L1+R2+↓+▲. Soltá estos cuatro botones y presioná rápidamente ●, ↑, ■, ▲, →, ↓. Si lo hiciste correctamente, las opciones para saltear niveles (Skip Level) y para seleccionar cualquier nivel (Level Select) van a aparecer en la pantalla cuando pongas el juego en pausa.



GEKIDO URBAN FIGHTERS

Piñas callejeras



Si ya estás podrido de jugar con los mismos modos cada vez que metés el Gekido en la Play, acá te explicamos cómo habilitar dos nuevos modos de juego que, sólo con sus nombres, ya despiertan interés: el modo Deforme y el modo Esqueleto.



Modo deforme: Conseguí un puntaje alto (High Scolre, que le dicen) e ingresá la password DEFORMANIA como si fuera un nombre. El modo Deforme va a estar habilitado en la pantalla de opciones.

Modo esqueleto: Conseguí un puntaje alto e ingresá la password BONECRACK como si fuera un nombre. El modo Esqueleto va a estar habilitado en la pantalla de opciones.



ESTRATEGIA EXCLUSIVA

EL REINO DEL TERROR

El demencial pueblo ha renacido. Sus calles yermas palpitan y se retuercen una vez más, invocando con su danza macabra a los aberrantes seres engendrados por el mismo infierno. Jamás sentiste nada como esto. Ni en tus peores pesadillas. Porque el Silent Hill 3 es precisamente eso...
... la más enloquecedora pesadilla hecha realidad.

SILENT HILL 3

POR ADRIÁN "AY QUE ME HAGO CACA" CARRIÓN Y ALEJANDRO "AY QUE YA ME HICE" PRIETO

Con esta tercera entrega de la saga de Silent Hill, Konami ha creado un ser con vida propia, capaz de pensar y de sentir por sí mismo. Y de hacerte sentir a vos... ¿miedo? ¿Pavor? No, eso es demasiado simple para intentar explicar cuál sería la cruda y tangible sensación que tendríamos si el Silent Hill 3 se convirtiese en un hecho real. Porque es casi real. Es creíble. Y eso es lo que lo convierte en una obra inquietante, capaz de alterarte y de jugar con tus miedos. El pueblo maldito parece ser más que el simple producto de la imaginación de varios artistas. Parece estudiarte. Meterse dentro de vos. Descubrir cuáles son tus miedos y otorgarles una forma abstracta y maleable para que, de una forma u otra, los veas reflejados en la pantalla. No. No se trata de un juego más. Se trata de la gran obra maestra del terror virtual. Se trata del Silent Hill 3.

CONTROLES



R3: Suministros (Tenés que configurar "que" suministro en tu inventario).

Silent Hill 3

ALGUNOS CONSEJITOS UTILES

Pelear o no pelear... esa es la cuestión.
Silent Hill 3 tiene una característica: las municiones y los Medi Kits suelen ser bastante escasos, sobre todo en los primeros niveles del juego. Si no andás con cuidado, es probable que te encuentres de golpe con que no tenés balas ni medicinas. Por el otro lado, luchar contra los monstruos con un arma que no sea de fuego puede resultar peligroso. La solución es simple: si te ves en desventaja y no tenés balas o Medi Kits... corré. Es posible llegar al final del juego escapando de muchos de los monstruos en lugar de enfrentarlos.

¿Armas de fuego o armas de golpes?
Las armas de golpes (bates de béisbol, barras de hierro, etcétera) son por lo general más lentas y causan menos daño que las armas de fuego. La ventaja es que no consumen municiones. Tratá de luchar contra las criaturas menos peligrosas usando estas armas de golpes. Si te encontrás frente a varios monstruos, probá disparándoles al principio para luego liquidarlos a palo limpio.

Save Points
Los Save Points que hay en cada escenario no están de adorno: usalos (a menos, por supuesto, que estés buscando un puntaje perfecto al final del juego, con la menor cantidad de juegos salvados posible). Sin embargo, nunca sabés qué te puede estar esperando a la vuelta de la esquina: puede ser un monstruo demasiado poderoso y, si te mata, vas a tener que rehacer un largo tramo del juego sólo porque no salvaste a tiempo.

Revisá el mapa
El mapa es de gran ayuda en el Silent Hill 3. En él figura absolutamente todo lo que tenés que saber: puzzles, Save Points, salidas, puertas bloqueadas, etcétera. Si te encontrás medio perdidito, es casi seguro que el mapa tiene la respuesta.

Un pulmotor... por favor...
Si ves que Heather está exhausta y le cuesta respirar después de haberse mandado una corrida digna de una maratón, simplemente entrá por cualquier puerta para que se recupere. Entrar al menú también sirve.

No te rindas
En ocasiones los puzzles son sumamente difíciles, pero no imposibles. Y lo mismo pasa con los monstruos: siempre hay una solución. Tratá de probar con todas las opciones posibles. Si ves que nada resulta, quiere decir que se te está escapando una opción. Probá, probá y probá... y si nada sirve... bueno: para qué está esta estrategia, ¿no?

Esta estrategia está realizada en el nivel de dificultad normal.
Tené en cuenta que la resolución de los puzzles cambia radicalmente según el nivel de dificultad. Es decir que las soluciones a los puzzles que te damos acá no te van a servir de nada si jugás en la dificultad más alta o en la más baja.

PARQUE DE DIVERSIONES

Acá la consigna es recorrer todo el lugar y familiarizarte con el modo de pelea. Hay también varios ítems que podés conseguir (además de los que ya tenés en el inventario). Pero, a grandes rasgos, se trata sólo de un nivel de presentación. Además, no importa qué hagas, el final del nivel es siempre el mismo: Heather es atropellada por un carro de la montaña rusa y muere.

CENTRO COMERCIAL

Luego de la escena animada, mirá el espejo para ver un símbolo rojo: es un Save Point (los Save Points aparecen marcados en el mapa, aunque por ahora no tenés uno en tu poder). Salí por la ventana hasta el callejón y mandate por la puerta que hay al final. Avanzá por el corredor, pasá por las puertas que hay al fondo y dirigite al negocio cuyas puertas están a medio cerrar. Luego de agarrar el arma y de la escena animada (un bicho repugnante recibiendo su merecido), agarrá las balas que están sobre el banco, mandate detrás del mostrador y abrí la puerta. Vas a ver una puerta doble a tu izquierda que te lleva a dos monstruos (dos Double-Heads), así que no vayas por ahí. Revisá la cartelera que hay frente al ascensor para encontrar un mapa, salí por la puerta que dice Exit y subí las escaleras. Te vas a topar con un nuevo monstruo: un Numb Body. Matalo y avanzá por el corredor hasta llegar a las dos puertas del lado norte. Detrás de una de ellas hay un Double-Head morfando un pedazo de carne. Si lo matás o no, es tu decisión; pero no olvides hacerte con la carne: sirve muy bien como distracción para ciertos monstruos. Volvé al corredor, dirigite hacia la derecha y revisá las puertas del lado derecho para hallar una segunda habitación abierta. En ella hayun Save Point, dos frascos de salud y municiones. También hay una mesa en un rincón, bajo la cual hay una llave. Como no podés llegar hasta esta llave, salí de la habitación y dirigite hacia el área central del centro comercial. Acá te vas a encontrar con que la mayoría de las secciones se encuentran cerradas. Hay

dos Closers caminando alrededor de la abertura que hay en el primer piso. Lo mejor es que los esquives: son lentos y no te va a costar evadirlos (con el consabido ahorro de balas). Hay dos negocios de importancia en este lugar. Uno es la librería, pero está cerrada. El otro es la panadería: dirigite hasta ahí, agarrá el par de tenazas **(foto 1)**, volvé a donde viste la llave y usá estas tenazas para agarrarla. Dirigite hacia la librería (ahora el corredor va a estar infestado de Numb Bodies) y entrá usando la llave. Acá te vas a encontrar con tu primer puzzle (antes, agarrá las balas que hay en el mostrador). Se trata de cinco libros de Shakespeare con ciertas inscripciones en sus contratapas. Tenés que combinar estas contratapas para formar cinco números romanos legibles (el puzzle es al azar, así que la solución puede ser cualquiera). No es tan difícil. Cuando consigas acomodar en la estantería los cinco libros en el orden correcto, vas a recibir un código de cuatro números **(foto 2)**. Ingresalo en el panel de la puerta que está detrás del mostrador y entrá al pasillo para encontrarte con Claudia. Luego de la escena animada, andá hasta el ascensor y entrá en él. Cuando éste se detenga, una radio va a caer desde arriba: agarrala (esta radio cumple la misma función que en los Silent Hill 1 y 2: cuando un monstruo anda cerca, comienza a emitir estática) y salí del ascensor.


1



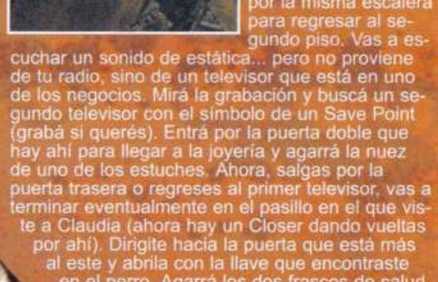
2

CENTRO COMERCIAL POSEIDO

Ahora, todo está sumido en la oscuridad. Entrá al nuevo ascensor para llegar a un corredor en el que te esperan algunos Double-Heads. Cerca de los baños vas a ver la sala de primeros auxilios. Entrá en ella para encontrar frascos de salud, una ampolla y un Save Point. Ahora, salí y dirigite al norte. En el área del centro hay tres Closers. Evitalos (matarlos consume muchas municiones) y avanzá por el corredor. Doblá a la derecha y luego a la izquierda para llegar a un pasillo bastante más estrecho. Seguí por ahí y entrá a la habitación que se encuentra a la izquierda del baño de mujeres para encontrar (¡por fin!) nuestra vieja y querida linterna, así como algunas balas y un Medi Kit. Entrá ahora al baño de mujeres, agarrá la lejía y, si querés, golpeá la puerta que está trabada para llevarte un pequeño sustito. Seguí ahora hacia el este hasta llegar a la parte del centro comercial en la que empezaste. Dirigite hacia el negocio de ropa (en donde encontraste la pistola), agarrá la percha **(foto 3)**, volvé al área de los tres Closers y mandate por la puerta que está sobre el lado noroeste. Vas a ver una escalera colgando del cielorraso: usá la percha para bajarla y subí por ella. Te vas a encontrar ahora en el lado oeste del segundo piso. Subí por la escalera que hay ahí cerca (hay un Closer y un Double-Head vagando por esta zona). Frente a esta escalera hay una puerta con una luna pintada en ella, pero está trabada. Dirigite hacia el primer negocio a la derecha de la escalera para encontrar... un "delicioso" perrito asado con papas **(foto 4)**. Revisalo para obtener una llave. Detrás del mostrador hay un frasco de salud y un Medi Kit. Bajá ahora por la misma escalera para regresar al segundo piso. Vas a escuchar un sonido de estática... pero no proviene de tu radio, sino de un televisor que está en uno de los negocios. Mirá la grabación y buscá un segundo televisor con el símbolo de un Save Point (grabá si querés). Entrá por la puerta doble que hay ahí para llegar a la joyería y agarrá la nuez de uno de los estuches. Ahora, salgas por la puerta trasera o regreses al primer televisor, vas a terminar eventualmente en el pasillo en el que viste a Claudia (ahora hay un Closer dando vueltas por ahí). Dirigite hacia la puerta que está más al este y abrila con la llave que encontraste en el perro. Agarrá los dos frascos de salud y el caño (ésta es una muy buena arma contra los Numb Bodies y los Closers, aunque un poco lenta contra los Double-Heads). Salí ahora por la puerta doble para llegar nuevamente al área central, en la que algunos Numb Bodies te están esperando. Dirigite a la panadería y, den-


3


4



Silent Hill 3

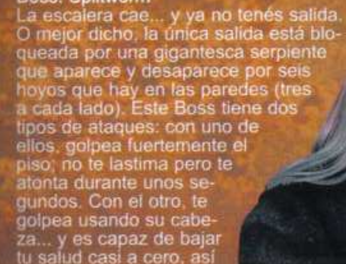
tro, agarrá el detergente que se encuentra junto al lavabo. Salí por la puerta para llegar a un pasillo con un ventilador. Presioná el botón para apagarlo **(foto 5)** y entrá por la puerta que hay al lado para ver un enjambre de insectos que te bloquea el paso. Usá ahora el detergente y la lejía en el tacho de basura que hay ahí y salí del corredor. Prendé nuevamente el ventilador y el gas va a ahuyentar a los insectos. Ahora sí, avanzá por el corredor hasta que encuentres una puerta que podés abrir a tu derecha. Agarrá el pedazo de carne y las municiones, y volvé al pasillo. Avanzá en dirección al norte y doblá a la derecha en la inter-sección. Abrí la primera puerta de la izquierda (hay un Closer ahí dentro), salí por la puerta doble y te vas a encontrar con un nuevo tipo de monstruo: un Pendulum. Estos bichos pueden volar, tienen una gran resistencia y, encima, son capaces de causar un daño respetable. Lo mejor es evitarlos. También hay algunos Double-Heads. Desde la puerta doble, dirigite hacia la izquierda, luego a la derecha y mandate hacia el lado noroeste de esta área para pasar por la puerta doble. Dentro, usá la nuez con el torno que está en la camilla **(foto 6)** que hay sobre una de las camas para obtener el ópalo. Salí por donde viniste, doblá a la derecha y abrí la puerta que está al fondo del corredor para regresar, una vez más, al área principal. Subí por las escaleras (hay varios monstruelos pululando por acá, incluidos algunos Pendulums) hasta el tercer piso y usá el ópalo en la puerta que habías visto antes. Avanzá alrededor del pozo, bajá por las escaleras que hay al otro lado... y preparate...


5


6

Boss: Splitworm

La escalera cae... y ya no tenés salida. O mejor dicho, la única salida está bloqueada por una gigantesca serpiente que aparece y desaparece por seis hoyos que hay en las paredes (tres a cada lado). Este Boss tiene dos tipos de ataques: con uno de ellos, golpea fuertemente el piso; no te lastima pero te atonta durante unos segundos. Con el otro, te golpea usando su cabeza... y es capaz de bajar tu salud casi a cero, así que mantenete alejado. Cuando la serpiente salga de uno de los hoyos, corré y ubicate junto al hoyo que está enfrente. Cuando abra la boca, dispará tres veces. Luego, retrocedé hacia un rincón y esperá a que se vaya por algún otro hoyo. Siempre que te mantengas alejado de su cabeza, no vas a tener problemas. Repetí esta táctica cinco veces para li-quidarla **(foto 7)**.



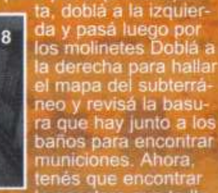

7

CENTRO COMERCIAL

Con la serpiente muerta, todo parece haber vuelto a la normalidad. Te encontrás en el área central del primer piso del centro comercial. Dirigite hacia el oeste y entrá al último negocio de la derecha: el Happy Burger (el lugar en el que Heather despertara horas atrás). Revisá el lugar y vas a encontrar un Save Point, un pedazo de carne, un Medi Kit y tres rondas de municiones. Luego, salí del centro comercial para encontrarte con Douglas.

ESTACION DE SUBTE DE LA CALLE HAZEL

Después de la escena animada, te encontrás en la estación de subte. Avanzá (sólo hay una dirección en la que podés ir), pasá por la primera puerta, doblá a la izquierda y pasá luego por los molinetes Doblá a la derecha para hallar el mapa del subterráneo y revisá la basura que hay junto a los baños para encontrar municiones. Ahora, tenés que encontrar la escalera que te lleva a la plataforma 4 y bajar por ella. En este lugar hay una gran cantidad de escaleras, por lo que vamos a llamarlo el "nivel de las escaleras" (no es muy original, pero bueh...). Una vez en la plataforma, agarrá el frasco de salud y el Medi Kit, y subí por las escaleras hasta llegar nuevamente hasta el "nivel de escaleras". Dirigite hacia el este hasta ver dos corredores que llevan hacia la parte central de este nivel. En el corredor del sur hay un Save Point. Desde el "nivel de escaleras" principal, diri-gite nuevamente al este en dirección a las escaleras que te llevan a la plataforma 1 en el lado noreste de este nivel (hay algunos Double-Heads). Bajá por cualquiera de las dos escale-


8

Silent Hill 3

ras que descienden (ninguna de las dos tiene salida) para encontrar dos frascos de salud y municiones en una, y un cascanueces en la otra **(foto 8)**. Volvé al "nivel de escaleras" y dirigite hacia las escaleras que te llevan a la plataforma 2. Usá el cascanueces en la cadena y bajá. Entrá al tren, agarrá la escopeta (muy potente pero poco certera) **(foto 9)** y los cartuchos. Frente a la escalera que te lleva arriba hay ahora un nuevo monstruo: un Insane Cancer (es grande, gordo y muy lento; como te imaginarás, es fácil de esquivar, pero es probable que tengas ganas de probar tu nueva arma, así que... adelante). De cualquier manera, rodeá estas escaleras y bajá por las que están detrás. Estás ahora cerca de donde conseguiste el cascanueces: buscá las escaleras que llevan a la plataforma 3 y bajá por ellas. Una vez ahí (va a haber algunos Double-Heads esperándote), seguí hacia el este, bajá a las vías y revisá la puerta que tiene una luz roja para comprobar que está rota **(foto 10)**. Acto seguido, vas a escuchar el sonido del subte acercándose: volvé rápidamente a la plataforma (presioná ✖ para subir). Dos puertas se van a abrir. Dirigite hacia el oeste, abrí la puerta y seguí en esa misma dirección (oeste) hasta que ya no puedas avanzar. Subí las escaleras y luego bajá por las escaleras siguientes para encontrarte sobre el lado oeste de la plataforma 3. Mandate por las puertas abiertas del tren...



TREN SUBTERRANEO

Hay un Save Point en el primer vagón (o último, ya que estás en la parte posterior del tren). Salvá (si lo creés conveniente; yo aconsejo que lo hagas) y avanzá en dirección a la parte delantera del tren. Te vas a encontrar con algunos Numb Bodies y, ocasionalmente, con un Insane Cancer. Y, por supuesto, algunos ítems: un Medi Kit y cartuchos para la escopeta. Cuando llegues al final (o al principio) del tren, éste se detendrá y las puertas se abrirán. Salí.

PASADIZO BAJO TIERRA

Cerca de las puertas del tren vas a ver un Save Point. Salí por la única puerta disponible, bajá por las escaleras, doblá a la derecha y seguí adelante hasta encontrar una puerta. En esta nueva área te aguardan Pendulums y Numb Bodies. Doblá a la izquierda y metete por la primera puerta de la derecha (más Numb Bodies). Desde donde viniste, mandate por la primera puerta de la derecha (y dale con los Numb), doblá a la izquierda y pasá por la puerta para agarrar el mapa **(Foto 11)** de esta zona, algo de municiones y un mazo (pega muy, muy fuerte... pero también es muy, muy lento). Mandate por la puerta que está frente a la puerta por donde viniste y te vas a encontrar con varios Numb Bodies, entre los cuales hay uno superdesarrollado (es igual a sus primos más chicos, pero causa más daño y es más resistente). Metete por la primera puerta de la derecha y, al final del corredor, vas a encontrar dos frascos de salud, algo de carne y una botella de vino. Salí (si vas hacia el sur y luego hacia el oeste, vas a toparte con otro callejón sin salida en el que hay algunos cartuchos). En este pasillo, pasá por la puerta que está sobre el lado este (te esperan tres Pendulums) y, al final del camino vas a ver una especie de conducto de ventilación. Antes de intentar acceder a él, mandate por la puerta de la izquierda, seguí adelante por el corredor y doblá a la derecha. Luego, volvé a doblar a la derecha en la intersección y pasá por la puerta grande. Luego de matar (o esquivar) a los Numb Bodies, chequeá tu mapa para ver que hay dos habitaciones sobre el lado oeste del corredor. Entrá en la que está más al sur: hay un Save Point, dos frascos de salud y cartuchos para escopeta, además de un calentador. Usá la botella de vino en él para llenarla con querosene y mandate hacia la otra habitación (la que estaba más al norte). Usá el querosene en la máquina para que se encienda **(foto 12)** y haga drenar el agua que inunda la parte inferior. Bajá por la escalera.





LAS CLOACAS

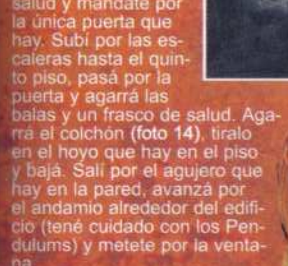
Salí del recinto por el lado oeste, cruzá el puente y bajá las escaleras hasta llegar a una puerta. Dirigite hacia el sur (hay un Numb Body esperando) y metete por la primera puerta de la izquierda. Avanzá yendo al oeste, pasá por un nuevo puente y, en esa habitación, vas a encontrar una am-polla, balas y un secador de pelo. Regresá a las cloacas y entrá por la puerta opuesta por la que viniste. Acá hay mas Numb Bodies. En la intersección, doblá a la izquierda y pasá por la puerta para examinar el memo que hay dentro. Usá el Save Point y agarrá el frasco de salud para después salir por la puerta metálica. No cruces el puente todavía: hay una criatura bastante desagradable en el agua que te puede hacer pasar un muy mal rato. Revisá la pared y usá el secador de pelo en el enchufe **(foto 13)** para freír al monstruo. Ahora sí, cruzá el puente y avanzá hasta la escalera que te lleva a la salida (te vas a topar con dos Pendulums en el camino).



EDIFICIO EN CONSTRUCCION

Movete alrededor del edificio y vas a encontrar un Save Point junto a unos barriles. Entrá al edificio, agarrá los dos frascos de salud y mandate por la única puerta que hay. Subí por las escaleras hasta el quinto piso, pasá por la puerta y agarrá las balas y un frasco de salud. Agarrá el colchón **(foto 14)**, tiralo en el hoyo que hay en el piso y bajá. Salí por el agujero que hay en la pared, avanzá por el andamio alrededor del edificio (tené cuidado con los Pendulums) y metete por la ventana.





EDIFICIO DE OFICINAS

Salí de la oficina en la que estás, avanzá por el corredor y pasá por la puerta para llegar a un recinto con maniquíes. Agarrá las balas y los cartuchos... y examiná los maniquíes si andás con ganas de pegarte un sustito. Salí, doblá a la izquierda, metete por la puerta de la derecha y te vas a encontrar con algunos Double-Heads. Desde la puerta, avanzá derecho y entrá en el salón de baile. Mandate por la puerta que está justo enfrente (la otra habitación sólo tiene monstruos) para encontrar el mapa del lugar, un Save Point y un cajón que está atorado. Regresá al salón de baile y mandate por la última puerta del lado sur para hallar una ampolla y un Medi Kit. Salí del salón de baile, dirigite hacia el norte y pasá por la puerta que dice Exit. Subí al quinto piso, dirigite hacia la galería de arte y entrá al salón principal: vas a ver que falta una pintura. Salí por la puerta posterior para encontrar un destornillador y, en una pequeña habitación del lado oeste, una katana (la mejor arma de golpes del juego). Salí de la galería de arte, volvé a la sala de los ascensores y mandate por la puerta opuesta a la galería (te vas a topar con algunos Numb Bodies). Dirigite hacia el norte por el corredor del oeste, pasá por la primera puerta de la izquierda y agarrá el gato **(foto 15)**. Ahora, volvé al tercer piso hasta el cajón atorado que está junto al Save Point y usá el destornillador para abrirlo y conseguir una cuerda. Mandate ahora hasta la sala de los ascensores y revisá el que está sobre el lado oeste (a mitad abrir). Usá el gato para abrirlo y bajá por la cuerda hacia el piso inferior. Hay un Save Point en una máquina expendedora y algo de carne que podés agarrar. Avanzá hacia el oeste para encontrar tres puertas con la inscripción "Echo". Abrí la única que no está rota y avanzá hacia el norte hasta llegar a una sala con una bañera. Examinala y mirá la escena animada.



EDIFICIO DE OFICINAS POSEIDO

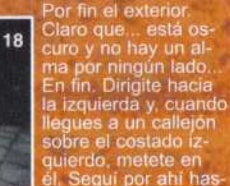
Dirigite hacia el sur, agarrá las balas que están sobre la silla de ruedas, salí por el este y doblá enseguida hacia el sur para entrar en la clínica. Agarrá la foto que está en el sofá, usá el Save Point si querés y entrá a la habitación que está junto a él para ver una nueva escena animada (parece que hay ciertos secretitos que el padre de Heather no le contó sobre su madre). Luego, agarrá el Oxydol, un Medi Kit y dos frascos de salud de los estantes y salí de la clínica. Te vas a encontrar con algunos Double-Heads y con un nuevo amiguito: un Slurper (ya el mismo nombre da asquito). Metete en el ascensor y dirigite al primer piso para encontrarte frente a un

monstruo... que no podés matar, así que no desperdicies balas. Entrá al Last Drop Cafe, agarrá los cartuchos que están junto al Insane Cancer y revisá la heladera para conseguir un poco de hígado de cerdo (puajjj...). Volvé al ascensor y subí al quinto piso. Pasá por la puerta del oeste, doblá a la izquierda y luego a la derecha en la intersección. Pasá por la puerta, agarrá los fósforos y dos grupos de balas y salí de la habitación. En el corredor, dirigite hacia el este hasta que te topes frente a una pantalla de vidrio, doblá hacia el norte y entrá en la galería de arte (salvá si lo creés conveniente). Mirá la pintura que antes faltaba; su nombre es "El Fuego lo Purifica Todo"... sipi: tenés que iniciar un incendio. Parate frente al tacho que está justo debajo de la pintura y usá el hígado de cerdo, el Oxydol y los fósforos para mandarte una fogatita (combinalos) **(foto 16)**. Cuando la pintura se haya quemado, mandate por la abertura que había detrás de ella, bajá las escaleras y leé los papeles que hay sobre la mesa (la parte central de un cuento de hadas al que le falta, lógicamente, el principio y el final). Luego, salí por la puerta y dirigite hacia el salón sudeste de este piso: hay balas y un Medi Kit sobre una cama... y algunos Slurpers debajo de ella. Salí y avanzá hasta la puerta que te lleva al siguiente corredor. Entrá por ella, pasá por la última puerta de este nuevo pasillo, agarrá la moneda de plata **(foto 17)** y usala en la máquina expendedora para obtener una llave. Volvé a la zona de ascensores del cuarto piso, usá la llave que acabás de conseguir para abrir la puerta que está sobre el lado oeste, dirigite a la izquierda y seguí por el pasillo hasta que ya no puedas avanzar (tené cuidado con los Slurpers). Abrí la última puerta de la izquierda... y te vas a encontrar en un recinto lleno de sangre. Acercate a la mesa y leé el texto que hay ahí (la parte final del cuento de hadas) para que los monstruos desaparezcan. Dirigite a la zona de ascensores del primer piso (el monstruo ya se ha ido), leé el principio del cuento de hadas (está en el suelo) y salí de este maldito lugar.


16

EXTERIOR / DEPARTAMENTO

Por fin el exterior. Claro que... está oscuro y no hay un alma por ningún lado... En fin. Dirigite hacia la izquierda y, cuando llegues a un callejón sobre el costado izquierdo, metete en él. Seguí por ahí hasta que veas la puerta que te lleva a Villa Departamento Daisy **(foto 18)**. Entrá, grabá en el Save Point (si querés, por supu) y andá a tu departamento... Lo tiró... parece que alguien le hizo una broma demasiado pesada a Harry, el padre de Heather (Harry... ¿no te suena?). Luego de la charla con Claudia, te encontrás frente a frente con el aberrante ser que acaba de matar al padre de Heather...


18

Boss: Missionary

El principal problema con este bicharraco inmundo es que puede detener tus disparos usando sus enormes garras. O sea, nada de automáticas o escopetas: la mejor arma para esta lucha es la katana. Equipala y, mientras él corre alrededor del recinto, esperá a que te ataque. Cuando se acerque a vos, atacalo presionando ataque+adelante. Quedará atontado por un instante y luego comenzará a correr nuevamente. Si llega a bloquear tu ataque, simplemente atacalo de nuevo **(foto 19)**. Seguí haciendo esto hasta que caiga muerto.

Luego de la pelea, Heather se encuentra con Douglas. Mirá la escena animada y dirigite al dormitorio de Heather para agarrar la Stun Gun (arma aturdidora) y dos baterías. Salí del departamento y mandate por el corredor que hay junto al Save Point.

Silent Hill 3

HACIA SILENT HILL

En el camino a Silent Hill, Douglas y Heather tienen una más que interesante conversación... ¿te la cuento o no te la cuento? Si no querés que te arruine la historia, seguí leyendo la parte titulada "Silent Hill". Si querés enterarte... bueh, acá va: para hacerla corta, Heather es la hija de Alessa, la chica del Silent Hill 1. Antes de morir, Alessa entrega su bebé al protagonista de ese juego: Harry Mason... que no es otro que el padre adoptivo de Heather.

SILENT HILL

Una vez en el Jack's Inn, luego de la escena animada, salí y dirigite al hospital. Andá con cierto cuidado porque hay varios bichos pululando por ahí. Es buena idea visitar el Heavens Night Bar, en donde vas a encontrar un Medi Kit, cartuchos para la escopeta, un pedazo de carne y un panfleto sobre el pueblo. Luego, seguí hasta el hospital.

HOSPITAL BROOKHAVEN

Estuviste acá en el Silent Hill 1, en el Silent Hill 2... y ahora hacés tu tercera visita en este Silent Hill 3. De más está decir que este bonito hospital sigue siendo tan tétrico y demencial como en las anteriores ocasiones.

Apenas entres, vas a ser atacado por dos enfermeras-zombies (estas enfermeras vienen en dos sabores: con una barra de hierro o con una pistola; por supuesto, la de la pistola es la que causa más daño y, en general, es mejor matarla que esquivarla: te puede atacar desde lejos). Mandate por la puerta opuesta a la puerta de entrada y vas a hallar un Save Point, un mapa y dos frascos de salud. Dirigite ahora hacia la sala de estar, agarrá dos juegos de balas y revisá la heladera para conseguir otro frasco de salud más. Leé las notas que hay sobre la mesa (hablan sobre un tipo llamado Leonard, al que Douglas fue a ver, y otro llamado Stanley Coleman; ambos se hospedan respectivamente en las habitaciones S12 y S07). Salí, dirigite al salón de visitas, en donde vas a encontrar parte del diario de Coleman (le dice a Heather que la ama y le dá una muñeca, pero Heather ni la toca). Salí y andá ahora hasta el ascensor. Subí hasta el segundo piso para encontrar otra nota de Mr. Coleman. Entrá al Woman's Locker Room, agarrá los cartuchos, el perfume y un quitaesmalte para uñas. Salí y dirigite hacia la puerta que te lleva a la sección de internados. Está bloqueada mediante una cerradura de combinación. Si bien podés encontrar pistas para este puzzle en la cartelera que hay ahí cerca, te la vamos a hacer fácil: el código es **8634**. Entrá (cuidate de las enfermeras) y metete en la sala número 3. Vas a ver un tipo tapado con una sábana. Leé el papel para averiguar que, si bien nadie sabe su nombre, sus cosas están en M4. Ahora, revisá su brazo **(foto 20)** y vas a ver un tatuaje que dice "el tiempo de inicio es mi llave". Dirigite a M4 y, cuando comiences a caminar hacia las camas, una alarma va a sonar. Buscala y apagala porque es realmente molesta, y tomá nota de la hora. En nuestro caso eran las 8:24 **(foto 21)**, pero es muy posible que sea al azar. Ingresá ahora este número en la combinación del maletín que hay sobre la cama (**0824** en nuestro caso, o sea, la hora en números), agarrá la cámara y salí. En M5 hay varias enfermeras pero nada útil, así que lo mejor es ignorarlas y volver al primer piso. Dirigite a la sección de internados de este piso y, en la sala C2, vas a encontrar un par de enfermeras y una ampolla. Mandate ahora a C4 para hallar otro texto de Stanley Coleman y una llave pegada a la pared: usá el removedor de esmalte de uñas para liberarla. Andá ahora al hueco de la escalera. Dirigite primero al sótano en donde vas a encontrar municiones para la SMG y, pasando la silla de ruedas, la mismísima SMG (Sub Machine Gun, o sea... ¡una ametralladora!). Luego, entrá en la sala que está sobre el lado sudeste del sótano para ver un rastro de sangre en la pared y un espacio entre la pared y el estante **(foto 22)**. Usá la cámara en este espacio para obtener una foto en la que se ve un código grabado en el estante. Subí las escaleras hasta el tercer piso, andá al área de "tratamientos especiales" y, en la celda de la izquierda, vas a hallar otro texto de Coleman. En la sala de almacenamiento hay un Save Point,


20


21



dos frascos de salud y una batería para la Stun Gun. Mandate ahora hacia la sección de internados de este tercer piso e ingresá el código de la foto para pasar (en nosotros, **7361**). Acá (en el corredor vas a encontrar un pedazo de carne) hay sólo tres habitaciones para revisar: S1, en donde vas a hallar una revista sobre la misteriosa Hope House de Silent Hill y dos frascos de salud; S7, el cuarto de Coleman, en donde vas a hallar su último texto y una muñeca destrozada; y S12, el que realmente nos interesa. Apenas entres, el teléfono va a sonar. Atendelo para tener una charla con Leonard Wolf, el padre de Claudia. Luego de que Heather acepta ayudarlo, dirigite al final de la sección de internados del segundo piso. Vas a ver que ahora hay una nueva puerta ahí que te lleva a un laberinto. No es muy jodido y no hay monstruos, así que avanzá tranquilo hasta que llegues a un Save Point. Revisalo para ver un video bastante inquietante (sobre todo, si sabés algo de inglés). Cuando el video acabe, la pared en la que estaba el Save Point desaparece. Mandate hacia el nuevo corredor y subí la escalera.

—HOSPITAL BROOKHAVEN POSEIDO—

Te encontrás en la sección de internados del tercer piso y el hospital está ahora lleno de Slurpers, así que fijate dónde pisás. Dirigite al este y entrá al day room. Luego de la escena, dirigite al ascensor y bajá al segundo piso, entrá al vestidor de hombres y atendé el teléfono: un chabón te canta el "feliz cumpleaños"... qué atento. Salí y entrá ahora al vestidor de mujeres para agarrar dos frascos de salud y una bolsa de plástico **(foto 23)**. Volvé al tercer piso y dirigite a la Examination Room 4 en donde vas a ver un cadáver colgando del techo y chorreando sangre. Usá la bolsa de plástico en el balde para llenarla de sangre, volvé al ascensor, bajá hasta el sótano y dirigite al crematorio. Si examinás la puerta del horno, vas a ver una cuadrícula **(foto 24)**. Este es el mapa del crematorio. Cada cuadro representa una cama y las camas tienen números en ellas. La parte de abajo de la cuadrícula es en donde se encuentra el ascensor y vos, ahora, estás en la parte de arriba. Hay cuatro números romanos escritos en la cuadrícula y vos tenés que encontrar las camas que corresponden a esos números. Por ejemplo, si en el cuadro inferior izquierdo de la cuadrícula se encuentra el número III, el tercer número de la cerradura debe ser 7. De esta manera, hallá los cuatro números e ingresalos en la cerradura.



23



24

En el primer piso, entrá en la sala de exámenes y vas a encontrar un Save Point, una ampolla y una carta dirigida a un médico. Entrá al dayroom desde el lado norte para hallar una libreta en el piso, salí y usá la llave para abrir la puerta que lleva al lado este del dayroom. Atravesalo, entrá en la sección de internados y mandate hacia C1 para encontrar una enfermera, tres frascos de salud, un Medi Kit y una tarjeta de cumpleaños. Andá ahora a C4 (salvá si querés) y examiná el altar y el libro. Usá la sangre que tenés en la bolsa sobre el altar y una escalera va a aparecer: bajá.

Boss: Leonard

Luego de una larga charla en la que Leonard le dice a Heather que él es el guardián del sello, se arma el bolonqui. Igual, no es la gran cosa. Tanto la escopeta como la SMG funcionan bárbaro. Reventalo a balazos hasta que caiga, luego esperá a que vuelva a ponerse de pie y agujerealo a tiros de nuevo. Si no querés gastar balas, podés jugártela con la katana.

Con Leonard muerto, las cosas vuelven a la normalidad y Heather despierta en C4 con un amuleto en su poder (que también es un Save Point). Salí del hospital.

SILENT HILL

Luego de la escena de Claudia y Vincent, dirigite al motel (tené cuidado con los monstruos que hay en las calles; Double-Heads y Pendulums, sobre todo) y entrá a tu habitación en donde Vincent te está esperando. Según él, Douglas le dijo que debés ir al otro lado del lago y que lo mejor es atra-vesar el parque de diversiones (sí, claro). Salí y mandate por Nathan Avenue hacia el noroeste. Luego de un rato, vas a ser llevado automáticamente al...

PARQUE DE DIVERSIONES-LAKESIDE

Y si en un Silent Hill no podía faltar el hospital... tampoco podía faltar el eterno y retorcido parque de diversiones (yupi...). Avanzá y pasá por la puerta que te lleva a

Silent Hill 3

la siguiente sección del parque. Doblá a la derecha (cuidate de los Closers) y entrá en el negocio para encontrar un Save Point, dos juegos de balas, una ampolla y un pedazo de carne. Revisá la lata de galletitas que hay junto al Save Point para obtener una la llave de la montaña rusa **(foto 25)** y salí del negocio. Dirigite hacia la izquierda, mandate por la puerta que tiene el cartel de la Montaña Rusa y matá (o esquivá) a los monstruos que hay ahí. Luego, entrá por la puerta siguiente y doblá a la izquierda para subir por las escaleras (guarda con los Pendulums). Una vez arriba, usá la llave para abrir la cabina de control, agarrá el frasco de salud y apagá la máquina. Acto seguido, mandate a los rieles de la montaña rusa y avanzá por ellos (usando **R2** para evitar caerte). Luego de un rato, la montaña rusa se va a activar nuevamente y Heather va a saltar de los rieles para evitar ser atropellada. Ahora vas a ver una escena entre Douglas y Claudia, tras la cual Heather despierta en la boletería. Mandate por la puerta que hay ahí cerca para entrar a la Borley Haunted House o casa embrujada (lo que faltaba... no basta con los monstruos deformes que hay por todos lados, que encima nos meten en la casa del miedito). Usá el Save Point que hay en la boletería (hacelo, haceme caso) y entrá. Avanzá por los dos primeros salones mientras escuchás los relatos de una voz y, en el segundo salón, mandate por la puerta negra. El techo va a comenzar a descender: presioná **R2** cuando la cámara se centre en el techo y caminá con cuidado que no vas a tener problemas. Pasá por la puerta que la voz te dice que es la salida... pero, por supuesto, no lo es. En el siguiente corredor, vas a ser perseguido por una niebla roja capaz de matarte instantáneamente apenas te toque **(foto 26)**. Así que corré lo más rápido que puedas. Luego de otro pasillo con niebla roja, vas a encontrarte por fin fuera de la casa embrujada. Ahora, matá o esquivá a los Closers y pasá a la siguiente área. Mandate por la puerta de la izquierda, cruzá esta sección hasta la siguiente puerta y pasá por ella para encontrarte en una especie de escenario. Agarrá la cadena de uno de los asientos, un zapato rojo del mismo escenario, y un frasco de salud y cartuchos para la escopeta del asiento cercano a la puerta. Ahora, volvé dos áreas atrás hasta un juego que es como una calecita con naves. Subite a la plataforma y revisá la columna central. Usá la cadena en ella **(foto 27)**, bajate de la plataforma y usá el otro extremo de la cadena en la puerta oxidada. Ahora que la cabina de control se ha abierto, entrá en ella y accioná el switch para abrir la puerta (no olvides agarrar las balas). Mandate por esta nueva puerta y te vas a encontrar con Douglas, quien parece haberse quebrado una pierna. Luego de la escena animada, pasá nuevamente por la puerta por la que entraste y vas a estar (oh, sorpresa) en una nueva área. Doblá a la derecha, entrá en la Casa de la Fortuna y leé el diario de Douglas que está en la silla. Agarrá la cabeza de la muñeca que está sobre la mesa y grabá en el Save Point si querés. Salí y mandate por la puerta de la derecha hasta un escenario ambientado tipo cuento de hadas. Acá vas a encontrar una muñeca de Cenicienta y una de Blancanieves **(foto 28)**. Sobre los rieles, hay fotos de las sombras de las muñecas... algo no anda bien acá. Usá la cabeza de lamuñeca en Blancanieves y el zapato rojo en Cenicienta para poder salir por la puerta de la izquierda. En el área del dragón, salí por la puerta normal para llegar hasta una sección en donde hay un pequeño negocio con un memo de Harry sobre el mostrador. Leelo, mandate por la puerta que está a la izquierda de donde entraste y vas a encontrar un Medi Kit sobre un banco. Avanzá hasta la calesita y... los caballos empezarán a cobrar vida. Mantenete lejos de sus llamas (escupen fuego) y achuralos con la katana. Cuando los hayas matado a todos, una nueva lucha va a empezar...



27



28

Boss: Memory of Alessa

Si bien este Boss comienza la lucha con sólo un cuchillo, va



a ir cambiando de armas a medida que lo dañes. Durante la primera parte, mientras ella tenga el cuchillo, vos usá la katana (de hecho, es el arma que tenés que usar durante todo el combate). Calcular bien el tiempo y los movimientos es crucial, ya que Alessa va a bloquear la mayoría de tus golpes, a menos que la ataques cuando ella se prepara para atacarte a vos. Con un poco de práctica, lo vas a terminar rápido. Cuando le hayas causado suficiente daño, Alessa va a huir: vos seguila y liquidala. Justo luego de morir, va a aparecer nuevamente, esta vez portando una automática. Cubrite detrás de algún caballo y esperá a que se acerque. Si la atacás con la katana cuando se encuentra lo suficientemente cerca, ella va a usar la automática para golpearte en lugar de dispararte: dale pa' que tenga. Cuando caiga, va a volver, esta vez con una barra de hierro. Usá la misma táctica que usaste contra el cuchillo (esperá a que empiece a hacer su movimiento de ataque). Cuando la vuelvas a matar... ella va a volver a la carga, ahora empuñando una SMG. Tranqui porque la táctica es igual que cuando tenía la automática: luchale en distancias cortas para que ella use su arma para golpearte en lugar de dispararte. Dale con la katana y chau Alessa **(foto 29)**.


29


30

Cuando Alessa caiga definitivamente muerta, la calesita va a detenerse. Vos examiná los símbolos que hay en el suelo (no vamos a contar nada de lo que dicen, porque ellos, junto a la reacción de Heather, revelan toda la historia). Luego, abandoná el área de la calesita y te vas a encontrar en un largo corredor con plegarias escritas en las paredes (con sangre, naturalmente). Pasá por la puerta que hay al final...

CAPILLA

Luego de la conversación con Claudia (durante la cual la propia Claudia asegura que el dios está creciendo dentro de ella), examiná el altar para encontrar un Save Point y conseguir la primera carta: Ojo De La Noche. Examiná las pinturas si querés y salí por la pequeña puerta del costado. Agarrá el mapa que hay en la pared, metete en el confesionario y escuchá la confesión de Claudia. Ahora depende de vos si decidís perdonarla o no. Lo que decidas va a cambiar el final del juego. Salí del confesionario, dirigite hacia el este y vas a ver que la puerta del lado sur está cerrada, así que mandate por la del lado norte (te vas a topar con un Closer) y salí por el lado sudeste. En este nuevo corredor hay varios Insane Cancers. Mandate por la puerta del sudeste, agarrá los dos juegos de balas y un cassette. Salí de nuevo a donde estaban (o están) los Insane Cancers y abandoná el corredor por la salida del lado norte. Acá vas a escuchar el llanto de una nena y unos pasos. Vos salí por las puertas que hay al final del corredor y usá el gran Save Point que hay ahí si lo creés necesario. Examiná las pinturas que hay acá, especialmente la de Santa Alessa. Regresá ahora al pasillo en el que escuchaste el llanto, mirá el suelo y vas a ver unas pisadas. Seguí el rastro hasta una pintura en la pared este. Corré la pintura a un lado **(foto 30)**, mandate por la puerta y te vas a encontrar con un nuevo tipo de monstruo: un Scraper. Este bicho es muy parecido al Missionary, aunque un poco menos poderoso (sólo un poco). No puede bloquear tus disparos pero es realmente fuerte y rápido: el monstruo más jodido con el que te hayas encontrado hasta ahora (exceptuando a los Bosses, por supuesto). Igual podés esquivarlo. Mandate por la puerta que hay al sudoeste para entrar en la biblioteca, leete los libros sobre tarot y religión, y agarrá la carta Moon. Luego, Vincent va a entrar y, después de una breve charla, te va a dar un libro: The Otherworld Laws (Las Leyes del Otro Mundo). Salí de la biblioteca y dirigite al ascensor para descender un piso automáticamente. Mandate por la puerta del noroeste, doblá a la izquierda en la intersección y metete por la puerta que hay ahí. Vas a encontrar el diario de Harry en la cama, además de dos baterías para la Stun Gun sobre la mesa. Salí y dirigite ahora a la habitación que está más al oeste de este corredor para hallar la carta Hanging Man y tres juegos de cartuchos para la escopeta. Salí, mandate hacia la sala del ascensor pero no te metas en él todavía. En cambio, pasá por una de las puertas del lado sur (hay una sola que se abre). Este nuevo recinto es muy parecido al anterior, y en él hay un Pendulum y un Scraper. Mandate por la última puerta de la derecha y, luego, por la primera de la izquierda. Atravesá la habitación de los Closers (es al pedo matarlos) y salí por la puerta que está al otro lado. Vas a oír el llanto de la nena nuevamente. Seguí las pisadas como lo hiciste antes y vas a terminar frente a una puerta secreta. Abrila, pasá y luego mandate por la si-guiente puerta.

Silent Hill 3

Ésta es la habitación en la que habían encerrado a Alessa. Revisá los libros para hallar la carta Fool y no te olvides de los tres juegos de balas y las dos ampollas. Al salir, vas a ver que el corredor está ahora lleno de Insane Cancers. Volvé por el cuarto de los Closers hacia el corredor, doblá a la izquierda y seguí adelante hasta que llegues a una puerta: éste es el dormitorio de Alessa. Hay un Save Point acá, y la puerta del fondo está cerrada (tenés que resolver un puzzle para abrirla), así que, por ahora, no le des bola. Agarrá la llave que está junto al Save Point, salí y dirigite hacia la puerta cerrada del primer piso. Abrila con esta nueva llave, pasá por la primera puerta de la izquierda y te vas a encontrar en un salón de clases. Examiná el único escritorio que hay, la carta de K. Gordon que está en el escritorio del profesor y agarrá los dos juegos de balas de SMG. Salí de la sala por la puerta del este y metete por la primera puerta de la derecha. Usá el cassette en el equipo y vas a oír una conversación sobre Claudia entre Vincent y una desconocida mujer. Leé las notas sobre Vincent que hay en el escritorio (firmadas L.S.) y salí del salón. La habitación que está sobre el lado este de este pasillo está repleta de Scrapers, así que lo mejor es no entrar. En cambio, mandate por la puerta del lado oeste. Agarrá la quinta carta, Sacerdotisa, y el diario de Claudia que está en los estantes. Ahora, volvé al salón del puzzle del tarot. Lo que tenés que hacer es acomodar las cartas de la siguiente manera: arriba a la izquierda, la carta Eye of the Night (Ojo De La Noche); arriba a la derecha, la carta Moon (Luna); en el medio a la izquierda, la carta High Priestess (Sacerdotisa); en el medio a la derecha, la carta Fool (El Loco); y abajo en el centro, la carta Hanging Man (El Colgado) **(foto 31)**.

Una vez que la puerta se habilite, salvá y entrá. Avanzá por el corredor hasta el final, pasá por la puerta y mirá la escena animada. Después de la fallida transformación, entrá al inventario y usá el pendiente con la perla roja para que Heather se la trague. Lo que sigue es bastante asquerosito y, además, arruinaría la sorpresa del final, así que no te lo vamos a contar (lero, lero). Cuando Claudia comience a transformarse y desaparezca por el hoyo del suelo, vos lanzate tras ella...

Boss: Claudia / The God

Este Boss no es realmente difícil, pero te puede llevar mucho tiempo derrotarlo. Claudia/The God se va a lanzar desde arriba tratando de golpearte con sus brazos. Cuando baje, apuntale a la cabeza y lanzale varios disparos. Luego de que la causes cierto daño (unos cinco disparos con la automática y uno o dos con la escopeta), volverá a subir para mantenerse lejos de tu alcance y comenzará a arrojar fuego. Esquivá estas llamas corriendo o disparándole un par de veces con la automática (la escopeta no tiene suficiente alcance) a la cabeza para obligarla a bajar nuevamente. Una vez abajo, repetí el proceso. Vas a tener que hacer esto durante un bueeeeen rato hasta que la muy jodida palme de una buena vez. Si hacés las cosas con calma y te mantenés alejado de sus brazos y su cabeza, sin mencionar el fuego, entonces no vas a tener mayores problemas **(foto 32)**.


32

Señoras y señores... acabamos de llegar al final de uno de los juegos más tétricos y perturbadores de toda la historia. Y llegamos vivitos y coleando. La verdad, estos pibes de Konami son verdaderos genios (¿o enfermos?) a la hora de hacerte saltar del zogaca. Disfrutá del fabuloso final (dependiendo, por supuesto, de las decisiones que hayas tomado durante el juego) y nos vemos en la próxima estrategia.

club play

club play

Indice de trucos, estrategias y otras yerbas

En este número de la Club Play no te pierdas...

(T) 007 Racing
(OC) Chrono Cross
(OC) Commandos 2
(T) Def Jam Vendetta
(GS) Devil May Cry 2
(GS) Digimon Worl 3
(T) Enter the Matrix
(E) Final Fantasy VIII
(T) Gekido Urban Fighters
(EP) Gran Turismo 4
(EP) Harry Potter: Quidditch World Cup
(OC) Legend of Legaia
(T) Shaman King: The Spirit of the Shaman
(E) Silent Hill 3
(OC) The Hulk
(EP) The Return of the King
(OC) Tom Clancy's: Splinter Cell
(T) Tomb Raider: The Angel of Darkness
(T) Twisted Metal: Small Brawl
(OC) Vagrant Story
(T) Walt Disney World Quest Magical Racing Tour
(E) Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories



ESTRATEGIA COMPLETA

SILENT HILL 3

ESTRATEGIA EXCLUSIVA

FINAL FANTASY VIII

ESTRATEGIA 2DA PARTE

ENTER THE MATRIX

HACKEANDO EL JUEGO

Shaman King

MODOS Y PERSONAJES OCULTOS



SELECCION DE NIVELES

GS= Game Shark
OC= Ojo Clínico
T= Trucos
E= Estrategias
TC= Trucos Clásicos
EP= El Profeta
I= Informe
R= Review



MAYDAY COMICS

Staff

Año 1 | Número 12
Septiembre 2003

Es una publicación de La Breka S. R. L. (MAYDAY COMICS) Casilla de Correo 5086 C1000WBY Correo Central Buenos Aires - Argentina

Director: Marcelo Ciccone

Redacción: Alejandro Prieto

Trucos y Estrategias: Adrián Carrión

Corrección: Sabrina La Rocca

Diseño Gráfico: Enrique Zambrana

Colaboradores: Nahuel González, One-of-Many

Distribución Argentina:
En Cap. Fed. y GBA: Alicia Rubbo S. H., Río Cuarto 2628

En Interior: Distribuidora Bertrán S. A., Vélez Sarsfield 1950

Impresión: Quebecor World Pilar S. A. Maipú 939, Bs. As., Argentina

Impreso en Argentina
Printed in Argentina

ISSN 1666-6313

